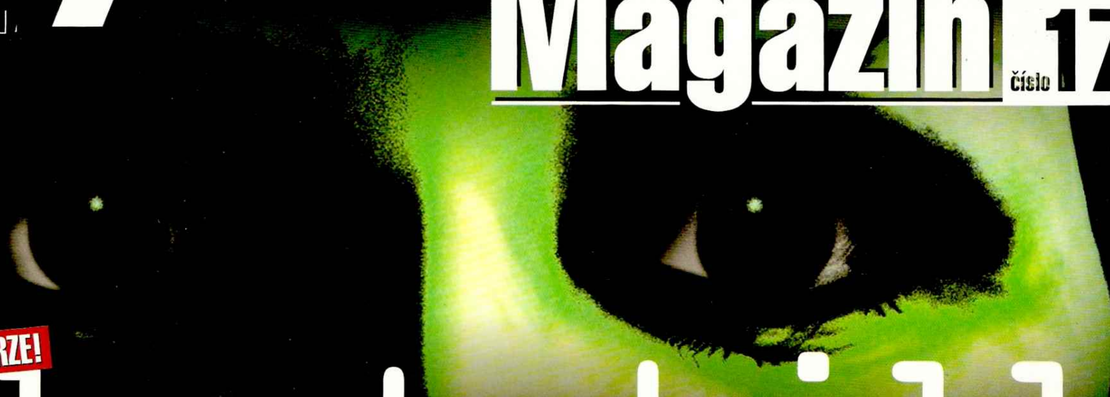
11 EXKLUZIVNÍCH DEMO HER NA CD

ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS, CROC 2, OMEGA BOOST...

Oficiální ČESKÝ PlayStation Magazín

číslo 17

230 KČ | ZÁŘÍ 1999 | WWW.PSMAG.CZ



EXKLUZIVNÍ RECENZE PAL-VERZE!

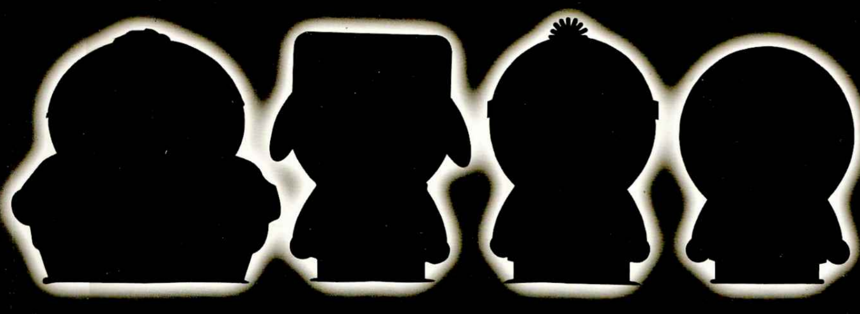
silent hill

Kdo zná tajemství *Silent Hillu*? PSM se hlásí! Čtěte exkluzivní PlayTest '*Resident Evila* pro přemýšlivé'.

KULT, NEBO BRAK?

SOUTH PARK

Jste fanoušky seriálu a koupíte si určitě i hru? *South Park* pro PlayStation: pohoda, nebo komerce?



REPORTÁŽ Z BOJŮ

TEKKEN TAG

Nový *Tekken* jde s barvou ven! PSM si hrál s nejlepší bojovkou světa a chce se podělit o dojmy...

HÁDEJTE KDO?

VRÁTILA SE!

Ano! *Tomb Raider 4* je potvrzen na Vánoce! Info uvnitř čísla...



art consulting
Šantrochova 16
Praha 6, 162 00
9 771212 060007 09

NEJPRODÁVANĚJŠÍ VIDEOHERNÍ ČASOPIS NA SVĚTĚ

obsah CD

CO JE NA CD TOHOTO ČÍSLA?



Další várka letního elektronického ovoce se tímto dostává do vašich domovů. Dovolte své konzole, aby rychle spolkla náš disk, neboť je jistě již řádně vyhladovělá.

SMASH COURT TENNIS — Hratelné
Hra, jejíž hvězdou je nejen ruská krasavice Kurnikovová.

CROC 2 — Hratelné
Náš oblíbený plaz je tu, aby zachránil dalších pár set Gobbů.

OMEGA BOOST — Hratelné
Robotický nářez od talentovaných robotů firmy Polyphony.

AIRONAUTS — Hratelné
Plujte vzduchem a střílejte po kamarádech.

C&C: RED ALERT — Hratelné
Strategická hra na válku, kterou musíte vyhrát.

TOTAL DRIVIN' — Hratelné
Zkuste si zařídit v této jízdě.

SPEED FREAKS — Videoklip
Tohle tedy vypadá hodně žhavě.

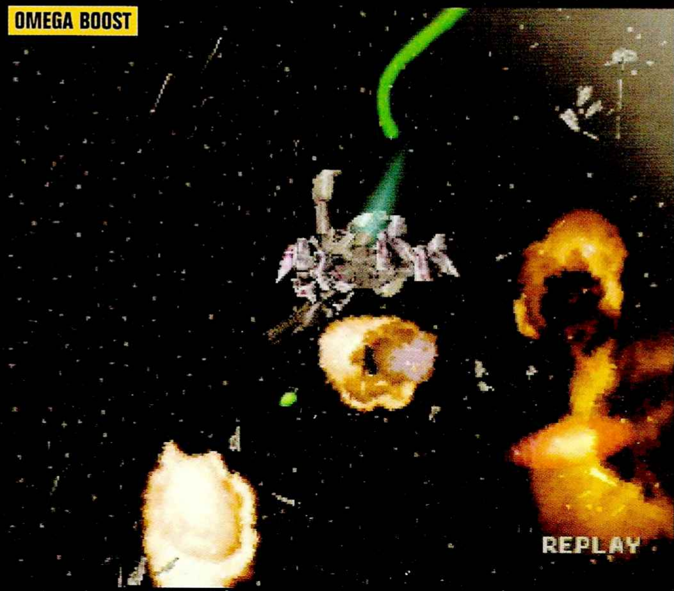
KINGSLEY — Videoklip
Dobrodružství mladého lišáka.

P. NASEEM BOXING — Videoklip
Dobře tvarovaný bijec.

TIME SLIP — Plná hra
Arkáda s hlemýždi.

OPERA OF DESTR. — Plná hra
Chraňte své město před nepřítelem!

OMEGA BOOST



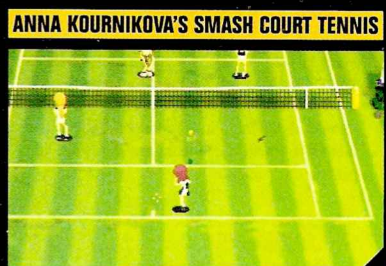
TOTAL DRIVIN'



OMEGA BOOST



ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS



AIRONAUTS



CROC 2



C&C: RED ALERT



SPEED FREAKS



KINGSLEY





Člověk je někdy nucen měnit plány, ale v tomhle případě mě to mrzí obzvláště. Na poslední chvíli jsme museli vypustit hratelné demo hry *Silent Hill* z našeho disku. Měla nastat fascinující konstelace, kdy tento mimořádný titul obsadí nejen naši temnou obálku a hlavní recenzní stránky s výtečným ohodnocením, ale i čelní post ústředního hitu CD. Možná vás zajímá, proč k tomu došlo. Jak víte z našich stránek, demo CD je celoevropský produkt, jehož obsah se formuje v režii vydavatelství Future Publishing. Toto, při vědomí, že značnou část čtenářstva PSM tvoří děti, pojalo bohulibý záměr zamezit uvádění demo her na disku, jejichž mez přístupnosti je z rozhodnutí ELSPA limitována číslem 15. Zbytek si dáte jistě dohromady sami. Snad jediná poznámka: i když absence jedné z nejlepších playstationových her všech dob v našem magazínu je věc bolestná, u srdce mi alespoň hřeje skutečnost, že spolupracujeme s lidmi, pro které jsou etické principy přednější než finanční zisk.

Ale co vám můžeme nabídnout na oplátku? CD má v hlavní roli Aničku a její totálně návykový tenis, dále krokouše, běsnící roboty a řadu dalších. Do konce roku máme přislíbeno mnoho super-atraktivních dem, například *Gran Turismo 2, Wip3out, Speed Freaks, Final Fantasy VIII* nebo *Tomb Raider 4*. Brzy nás v PSM čekají velikánské změny, dočkáte se jich už v čísle 19! Můžete se těšit na nejsilnější podzimní sezónu v historii PlayStationu, plnou krásných událostí, a můžete se spolehnout, že PSM s novou svěží tváří vám bude spolehlivým průvodcem. Vězte, že právě společně prožíváme klid před bouří.

P. S. Zatměním Slunce svět neskončil, že ne?

Farid D. Starman (šéfredaktor)

obsah

Oficiální ČESKÝ PlayStation Magazín

Vydává:
Art Consulting s. r. o.

Šéfredaktor:
Farid D. Starman
farid@score.cz

Na tomto čísle spolupracovali:
Chalid Himmat
Martin Kalivoda
Štěpán Kopřiva
Jiří Pavlovský

Grafická úprava a sazba:
Jakub Červinka
pecenac@mbox.vol.cz
Karel Roubal
Pavel „Dříč" Řezáč

Jazyková úprava:
Marie Šimáková

Překlad převzatých materiálů:
Ladislav Nagy
Miroslava Jirková

Osvit:
Stuare s. r. o.

Adresa redakce:
Oficiální ČESKÝ
PlayStation Magazín
Šantrochova 16
162 00 Praha 6
tel.: 02/ 367 950, 367 616
fax: 02/ 367 951
e-mail: *playstation@score.cz*

Inzertní oddělení:
Jaroslav Krulich, David Dovole
tel.: 02/ 367 950, 367 616
fax: 02/ 367 951
e-mail: *inzerce@vision.cz*

Distribuce:
Lukáš Danihelka
tel.: 02/ 367 950, 367 616
fax: 02/ 367 951
e-mail: *distribuce@vision.cz*

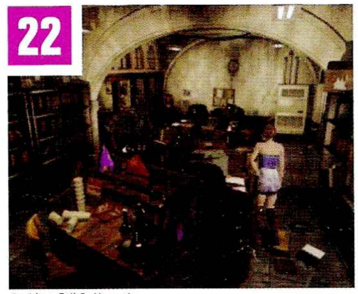
Předplatné:
Jana Šteflová
tel.: 02/ 367 950, 367 616
e-mail: *jana@score.cz*

Předplatné Slovensko:
ABOPress spol. s r. o.
Vajnorská 134
831 04 Bratislava
tel/fax: 004217 4445 3334
e-mail: abopress@napri.sk

Cena výtisku s CD:
230 Kč

Více informací o tomto a dalších časopiseckých titulech Future Publishing lze získat na internetové adrese:
http://www.futurenet.co.uk/home.html



22

Resident Evil 3: Nemesis

24

Die Hard Trilogy 2

26

40 Winks

PRIMAL SCREEN

Křížové výslechy distributorů her, přátelský pokec s jejich tvůrci, oficiální i neoficiální rozhovory se všemi, kdo se točí kolem her, jež spatří světlo světa v blízké budoucnosti (do šesti měsíců).



PREPLAY

Hry finišující, téměř dotvořené a připravené se porvat o náš a váš zájem. V rubrice PrePlay se zevrubně díváme na přednosti a kazy skoro hotových titulů. Sice ještě neznámkujeme, ale už trochu soudíme.



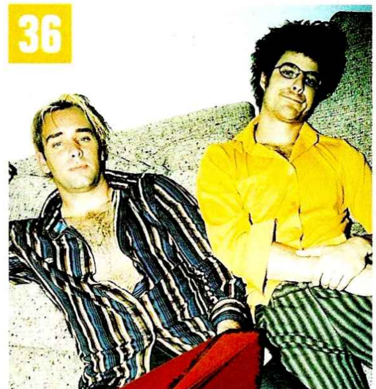
Skutečnost: *Official UK PlayStation Magazine* je nejprodávanějším časopisem věnovaným videohrám na světě. Je to jediný časopis, který má každý měsíc oficiální CD s demoverzemi her, rovněž představuje nejlépe psaný a graficky zpracovaný časopis tohoto typu, který je na pultech k dostání. Toto vůdčí postavení na trhu zároveň znamená, že můžeme hry objektivně recenzovat a chránit zájmy našich čtenářů, poskytovat skutečné názory, a ne pouze nějaké kompromisy, a to jak co se týče samotných recenzí, tak i grafické úpravy.

PSM je jediným skutečně důležitým časopisem v playstationové sféře z jednoho důvodu - tiskneme totiž pravdu. Naše články, ať už se týkají her, průmyslu či všech ostatních věcí spojených s PlayStation, se vyznačují jasným názorem, upřímným a vždy dostatečně obeznámeným s problémem. Spojení se Sony nám poskytuje exkluzivní přístup k informacím a demoverzím her, avšak nikterak neovlivňuje naše rozhodování. PSM je stoprocentně nezávislý.

Časopis je psán zábavnou formou pro dospělé čtenáře. Články nejsou v zajetí technického žargonu, ale přitom se vyznačují nezbytnou odborností požadovanou našimi čtenáři, nejrůznější narážky pro 0zasvěcené a pubertální vtipy zde ustupují do pozadí, aby neovlivňovaly kvalitu textů. Přinášíme vám vždy nejnovější zprávy, rozhovory s těmi nejdůležitějšími lidmi v oboru, diskutujeme o relevantních problémech a recenzujeme ty nejúchvatnější hry na této planetě. A co se týče našeho demo disku, dáváme vám možnost, jakou jinde nenajdete - abyste si hry sami zahráli. PSM: nejčtenější časopis o videohrách na světě.


32
Carmageddon


42
Namco Station


36
South Park

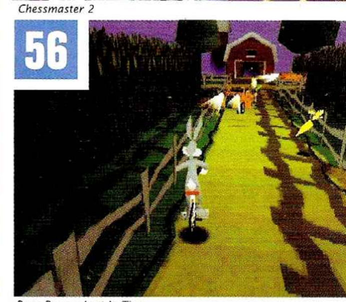

48
Silent Hill


28
Shadowman


16
Wip3out


58
Chessmaster 2


34
Kingsley


56
Bugs Bunny: Lost In Time

PLAYTEST

Hřeb večera, to jsou naše recenze. Autor zde bere na sebe nelehký úkol: zahrát a do detailu prozkoumat, upozornit na vady, pochválit přednosti, být za všech okolností naprosto objektivní a nakonec obhájit na redakční poradě svůj definitivní verdikt a konečnou známku.



TÉMATA



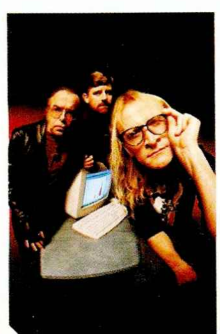
RUBRIKY

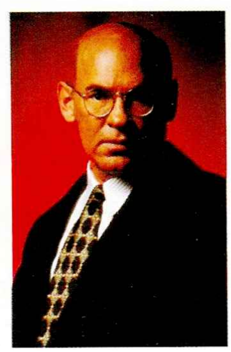


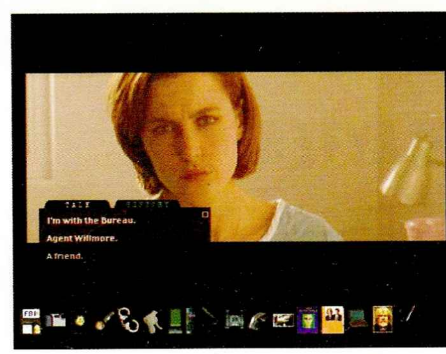
S PRAVDOU VEN

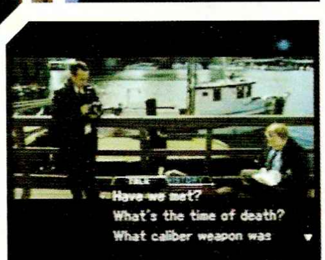
MULDER A SCULLYOVÁ NA PLAYSTATIONU











Tohle bude těžký případ... dříve velmi populární dvojice agentů FBI hlásí svůj příchod na PlayStation. Propásla pravou chvíli? Brzy se to dozvíme.

Pravda vylezla na povrch už tak hrozně dávno, že člověk si není jist, jestli to ještě někoho zajímá. Sony a Fox Interactive si očividně myslí, že ano, čehož důsledkem je fakt, že se chystají vydat pro PlayStation konverzi hry *X-Files*, dokonce jí věnují plné čtyři disky.

Jak se dalo čekat, *X-Files* bude identická s ne příliš dobře přijatou PC verzí, která vyšla v září 1998. Místo abyste ve hře hráli roli jednoho z proslulé dvojice zarputile kladných televizních hrdinů, hra (založená na původním příběhu od tvůrce *X-Files* Chrise Cartera) vás uvrhne do role agenta FBI Craiga Willmora a do tajeného světa špionáže, vyšetřování a postávání na šerých místech s baterkou v ruce. Tyto činnosti tvoří hlavní aspekt všudypřítomných videozáběrů, nehybných obrazů a toho, co Sony a tvůrce Hyperbole Studios nazývají virtuální kino. Upřímně řečeno je to staré známé 'point and click'. Například hra začíná procházkou po budově FBI. Na obrazovce je ručička, kterou ovládáte směrovými tlačítky. Najedete s ní doleva, stiskněte X a na obrazovce se objeví další obraz. Podíváte se na skříň, zmáčkněte X, aby se otevřela,



Dech berouci scéna: agent FBI nemůže najít tu zatracenou lepenku.

MARS ÚTOČÍ!

WAR OF THE WORLDS PŘIPRAVENA K VYDÁNÍ

X-*Files* není váš šálek sci-fi-zábavy? A co byste tak řekli akčně strategickému retrofuturismu ve *War Of The Worlds* od GT Interactive? Titul zřejmě dorazí koncem roku a je adaptací známého příběhu H. G. Wellse Válka světů o útoku Marťanů na Zemi a boji, který proti nim vede armáda lidí.

Řízení různých částí armády - tanky, džípy a hlídače - vyžaduje jak taktické schopnosti, tak pohotovou spoušť, jinak totiž třínohé vetřelce k ústupu nedonutíte. Hudba a zvukové efekty jsou vzaté ve stylu konceptu pro sedmdesátá léta od Jeffa Wayna, zato hlasy a dialogy se tu odvíjejí ve studentském duchu o pití a o ženách. Hlas jakoby patřil byvší hollywoodské hvězdě Richardu Burtonovi. Od doby, kdy PSM poprvé viděl ranou verzi *WOTW*, což je nějakých pár měsíců, bylo dosaženo zřetelného pokroku. Všechno vypadá mnohem uhlazeněji, plynuleji a hlavně velmi napínavě. S nastavenou zuřivostí Marťanů nebude zdolání *War Of The Worlds* nic lehkého.



H. G. Wellse by tohle ani ve snu nenapadlo.

a spustí se krátké video, kde uvidíte, jak Willmore skříň otvírá.

Fanouškové párování Duchovnyho s Andersonovou nebudou potěšeni. Jedna fáma praví, že se dvojice dokonce objeví až úplně na posledním disku. Základní premisou hry je totiž únos Muldera a Scullyové a vaším úkolem je vypátrat a zachránit.

Postupujete tradiční adventurovou metodou. Hned na začátku dostanete užitečné vybavení, k němuž patří fotoaparát, dalekohled, brýle do tmy, detektivní výbavička a pouta. Máte také přístup ke dvěma počítačům, jeden máte v kanceláři a jeden doma. Můžete je používat na posílání e-mailů a jako zdroj informací o všech hlavních postavách hry. Mezi ostatní postavy, o kterých je radno si něco zjistit, patří Walter, Skinner, X, Frohike, Byers, Langley a samosebou i Muž s cigaretou.

Děj se odehrává v jakési pomalu animované sekvenci záběrů. Při setkání s ostatními máte většinou šanci si s nimi pokecat. K dispozici budete mít soubor textových frází. Jednu si vyberte a ve video sekvenci sledujte, co to udělá.

„Je senzační, že evropští příznivci *X-Files* se zcela interaktivně budou moci účastnit hry-filmu, který obsahuje naprosto původní a exkluzivní záběry. Je to další rozšíření nabídky pro PlayStation," řekl Chris Deering, prezident SCEE.

„Těšíme se na společnou práci s SCEE a dohlédneme, aby *X-Files* přinesla majitelům PlayStation jedinečný zážitek," souhlasil Jon Richmond, prezident Fox Interactive.

„Uvidíme příští měsíc," řekl PSM jako narážku na chystanou Preview!

NOVINKY OD SONY

DNEŠNÍ MENU: TEAM BUDDIES, POINT BLANK 2 A CW: RED SUN

Produkt vzešlý ze spolupráce Sony a Psygnosis jménem *Team Buddies* se chystá k vydání na únor 2000. Tahle hra se vynořila z ničeho nic a vypadá dost šíleně! Máte tu vojáky tvarované jako vajíčka Kinder Surprise a kouzelné bedny, které skrývají absurdní zbraně a rychlá vozidla. Tvůrce nám prozradil, že záměrem bylo udělat jakési trojrozměrné *Worms*.

Team Buddies je týmová hra - vy máte jeden a hrajete buď proti týmu počítače nebo týmu kamaráda anebo připojíte Multi tap a máte rázem čtyři protivníky. Úkolem je, to byste nečekali, vydrtit všechny protivníky. Když si uvědomíte, že týmy se skládají z lékařů, špehů, úderných oddílů, kyborgů a superhrdinů, možná uvěříte, že by to mohla být dost dobrá zábava. Podle chuti se můžete přepínat z jednoho člena týmu na druhého. Na probíhající masakr se můžete dívat shora nebo jakoby dalekohledem.

Ze stáje Sony/Psygnosis pochází taktéž *Colony Wars: Red Sun*, která bude tvořit poslední část úspěšné trilogie. Díky vylepšenému enginu, zbrusu nové grafice a filmu se podobající atmosféře, kterou vytváří 28 FMV sekvencí, by *Red Sun* měl opět bodovat zejména u fanoušků kosmické střelby. Útočit bude tato hra někdy v březnu 2000.

Aby byl tento digitální triatlon úplný, nesmíme zapomenout na *Point Blank 2*, která ohlašuje návrat profesorů v safari oblečcích a spousty přesně definovaných střelecích úkolů. K novým nápadům patří například „sestřel brnění z vědátorů", „spláchni 99 vozítek" a řada nových úkolů s jediným povoleným výstřelem. Je zde také nové adventurové RPG a též se vrátil režim Party. Už si pomalu jděte stoupnout do fronty, protože k vydání se chystá koncem léta.



Team Buddies, Point Blank 2 a Colony Wars: Red Sun brzy navštíví vaši PlayStation.



Psssst!

Aneb: co se kde šustlo, kde se kdo prokec a kdo má co za lubem...

Nejprve gratulace Squaresoftu. V Zemi vycházejícího slunce totiž *Final Fantasy VII* právě získala Triple Platinum Award od SCEI. Co to je? Je to cena za prodejní úspěch, která znamená, že z regálů už zmizelo 3,4 milionů kopií... EA se chystá vydat ne jednu, ale hned dvě další hry *Tiger Woods*. Bude to tradiční ultra-realistický simulátor *Tiger Woods 2000* pod záštitou EA Sports a ještě jeden dosud neupřesněný titul. Tipujeme veselý, barevný a jednoduše hratelný golfík... Vypadá to, že *Wu-Tang: Shaolin Style* bude mít nejvyšší omezení věkové přístupnosti. Podle obsahu to vypadá, že tenhle vánoční dárek bude dopřán jen 'dětem' starším osmnácti let. Důvod: pořádná dávka krvavého násilí... Firma Cryo by chtěla rozšířit svůj seznam





kvalitních titulů hrou *Asterix and Obelix Versus Caesar*. Hra s poutavým názvem vychází ze slavného kresleného příběhu o galských vesničanech, podle něhož byl zfilmován i v českých kinech současně uváděný biják. Doufáme, že to dopadne lépe než *Asterix* od Infogrames...

LOADING 8% COMPLETE

Pssst!

Aneb: co se kde šustlo,kde se kdo prokec a kdo má co za lubem...

Derby Stallion se k nám nikdy nedostala, ale v Japonsku se podařilo nějak prodat 1,7 milionu kopií. ASCII nyní ohlásili nové zpracování pod názvem *Derby Stallion '99*. Snad nám nějaká firma tenhle simulátor koňských dostihů přihraje... Konami se chystá k vydání *Beat Mania 4th Mix - The Beat Goes On* v Japonsku. Stejně jako *GTA: London 1969* se bude jednat o přídavný datadisk, který ale obsahuje i nové prvky, k nimž patří režim Battle a možnost posílat svá rekordní skóre na internetovou stránku Konami... Z Whoopee Campu se vrací *Tombi*, a to v nové 3D úpravě. Bude na něj čekat více než 100 úkolů... Zpráva měsíce je jednoznačně tato: americká administrativa rozhodla změnit normy pro posouzení toho, co je a co není citlivá výpočetní technologie. Příčinou, která ji k tomu vedla, byl zejména Emotion Engine, chip, který bude tvořit srdce budoucí konzoly PlayStation 2. Emotion Engine by totiž podle dosud platných regulí, díky svému výpočetnímu výkonu, spadal do kategorie produktů, jejichž vývoz do



rizikových zemí, jako je například Čína, americké zákony nedovolovaly. Tahle zpráva má ještě jednu zábavnou epizodu. Americký ministr, který oznamoval novinářům tuto novinku, mluvil o 'této PlayStation', přičemž ukazoval na jakousi růžovou krabici. Sony okamžitě reagovala a popřela, že by růžová krabice na americkém úřadu vlády byla budoucí konzola PlayStation 2.

SOUDNÝ DEN

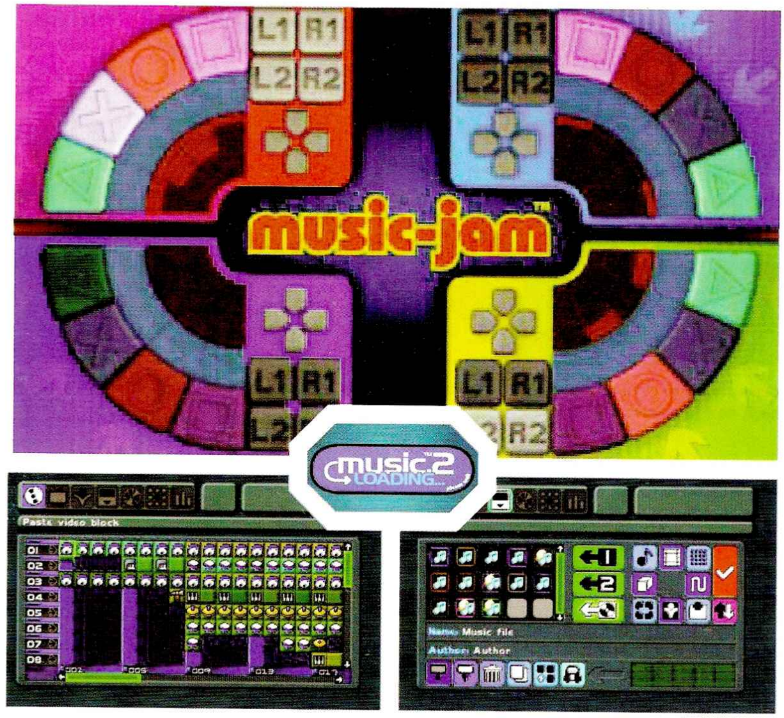
CODEMASTERS VYDAJÍ NA SKOLKU TISÍCILETÍ *MUSIC* PRO MASY

Přijď čase novoroční a zeměkouli zaplaví elektronické pípání. Ne, nemáme na mysli počítačový problém roku 2000. Tohle budou mít na svědomí Codemasters, kteří po nečekaně velkém úspěchu svého titulu *Music*, pilně pracují na *Music 2000*.

Úspěch *Musicu* naznačuje, že fenomén PlayStationu se včlenil hluboko do popkultury. Titul si mimo jiné vybrali lidé, kteří chtěli trávit večery podobně, jako je tráví třeba Aphex Twin, ale zároveň nechtěli vypláznout nehezkou sumičku za nejmodernější PC. Z ničeho nic se objevila playstationová „hra", s níž jste se mohli alespoň na chvíli připadat jako dobrý elektronický 'live act'. Codemasters velice citlivě vyšli z první hry a vytvořili novou verzi, zejména na zvucích z dílny DJ Judge Julese.

Gavin Morgan, šéf herního vývoje v Jester Ineteractive, řekl PSM: „Zvládnout *Music 2000* je teď ještě jednodušší, přestože jsme rozšířili hudební část i softwarový potenciál." V nabídce teď najdete více velkých jmen a detailů, o kterých se brzy dozvíme víc. Rozšířené možnosti Music 2000 zahrnují možnost připojení samplovacího mikrofonu a rozšířený výběr stylů, mezi nimiž najdete třeba starý dobrý hospodský rock. I když k vyloudění lahodných melodií budete pořád potřebovat špetku talentu, hra slibuje i složité re-mixování nahrávek a pokročilým uživatelům 24 stop a kompatibilitu s MIDI. Největším hitem nového *Music* bude ale režim Jam, který vám umožní, abyste se čtyři kamarádi sešli a v reálném čase si improvizovali až do aleluja.

Sledujte PSM a počítejte, že někdy kolem Vánoc to vypukne, do té doby to holt budeme muset nějak vydržet.



***Music 2000* bude vylepšen tak, aby pro vás byly hudební kejkle ještě snadnější a přitažlivější.**



TIKAJÍCÍ MICROBOMBA

NEJVĚTŠÍ MINIAUTÍČKA SVĚTA V NOVÉM POKRAČOVÁNÍ!

Na svět pronikla radostná zpráva, že Codemasters plánují novou hru do oblíbené série *Micro Machines*.

PSM vám může prozradit, že nová hra má pracovní název *MM4* a k vašim konzolám se dostane někdy kolem Vánoc. I když se předpokládá, že nový díl *Micro Machines* bude v mnohém pokračovat v duchu původní hry - tj. budete se řítit koupelnami, plavit se přes kuchyňské pracovní desky, vyhýbat se lahvím mléka a tak dále - je velkým překvapením, že nová hra nebude obsahovat žádná vozidla. V čem se tedy budete vozit údajně velice rozsáhlými úrovněmi, je prozatím tajemství. Zdroje blízké Codemasters nám prozradily, že *MM4* bude používat v mnohém vylepšený engine *Micro Machines V3* a že bude obsahovat sekvence parodující závodní bestsellery *Colin McRae Rally* a *TOCA*.



K novému projektu *MM4* zatím nemáme žádné oficiální prohlášení, ale můžete se spolehnout, že vám tyto stránky s novinkami brzy přinesou bližší informace a hlavně screenshoty jednoho z potenciálních vánočních trháků.





Obrazy ze života Lary Croft jsou čím dál tím odvážnější. Položme si otázku: kam tohle všechno nakonec dospěje?

TOMB RAIDER ÚTOČÍ PODRUHÉ

LARA SE VRACÍ, VÍME TO, VIDĚLI JSME TO!

PSM se může pochlubit, že viděl nového *Tomb Raidera*. Známe obsah příběhu, podrobnosti o záporných postavách a chystáme se to všechno vyzradit. Ale až za měsíc, dřív nesmíme.

Řekněme si alespoň, jak k tomu došlo. Na internetu a ve všech možných publikacích se v poslední době objevila spousta klepů o *Tomb Raiderovi 4*. Samozřejmě hra skutečně existuje a tvůrci Core Design na ní pracují od konce minulého roku. To nebylo tak těžké uhodnout. Core nás pozvali, aby dali některé věci na pravou míru:

- *Tomb Raider 4* bude pro PlayStation, a NIKOLI pro PlayStation 2, jak se kdesi objevilo. Lara se na konzolách příští generace objeví, ale ne teď...
- Zvěsti o „sexy dámě tmavé pleti", která může být jak Lařinou partnerkou, tak protivnicí, se stoprocentně nepotvrdily. Při rozhovoru s PSM lidé Core Design prohlásili, že tato zvěst je „nepravdivá" a pak, že to nebudou komentovat. Mohla by to být narážka na postavu Witchblade z poměrně známého komiksu Tomb Raider, která tam Laru doprovází. Nakonec nám bylo naznačeno, že se pracuje na jiné hře jménem *Witchblade*!
- Hovořilo se o tom, že podtitul hry bude *Dark Revelation*. Core opět odmítli, že by název „Dark Revelation" připadal v úvahu.
- Podrobnosti o zápletce. *Tomb Raider 4* ještě NENÍ dokončen a dějově nepředchází prvnímu dílu *Tomb Raidera*, jak se kdesi psalo. Ústa PSM prozatím nemohou promluvit, ale jednu věc prozradit můžeme a to, že se příběh vůbec nepodobá *Tomb Raiderovi 3*...
- Takže jak zní oficiální verze? V exkluzivním rozhovoru s PSM Adrian Smith, výkonný ředitel Core Design, řekl: „Čtvrtá hra je skoro jako cesta zpátky časem, opětovné ztvárnění starých hodnot *Tomb Raidera* a pohled na základní aspekty, díky nimž je hra stále obdivována."
- Všechny podrobnosti o *Tomb Raiderovi 4* se objeví na webové stránce GameSpotu (www.gamespot.com) a poté v příštím čísle PSM. Pak (po exkluzivním článku ve stylu 'pohled za oponou' v PSM 19) v prosincovém čísle PSM najdete exkluzivní recenzi a hratelné demo. Takhle to bude krásné.



VRAŽEDNÁ SÍLA

ČERSTVÉ ZÁBĚRY Z FIGHTING FORCE 2

Jak PSM minulý měsíc uvedl, začíná se pěkně vybarvovat hra *Fighting Force 2*. Nyní se nám z tvůrců Core Design podařilo vymámit nové obrázky a další informace.

Příběh: společnost Nackamichi právě vyvíjí vražedné syntetické bytosti. SI-COPS potřebují obětavého agenta, který by potvrdil jejich podezření - a právě tady se objevíte vy. Ve *Fighting Force 2* není nutné mlátit do všeho a všech kolem sebe, ale důraz je kladen spíš na nenápadnou Metal Gearovskou infiltraci, lstivost a likvidaci super-inteligentních, dobře vyzbrojených protivníků, když s najatým Hawkem Mansonem postupujete misí s úkolem ukrást tajné dokumenty, eliminovat klíčový personál a zneškodnit mutanty. Určitě vás potěší zpráva, že vám příští měsíc přineseme veškeré informace o tom, co vypadá jako dost dobré pokračování.



Extáze

PlayStation 2 je den ode dne více skutečností a méně teorií. Z nejasných kontur vyvstává velice jasná představa o tom, jak tato plastově-silikonová krabička bude fungovat. Věříme, že skvěle, už se nemůžeme dočkat.

Platinové disky. Ten, kdo přišel na nápad zbavit se starých (ale dobrých) her ve výprodeji, by měl dostat „nobelovku". *Gran Turismo, Final Fantasy VII, Colin McRae Rally...* Vskutku impresivní řada pokračuje.

Konečně se naši vyslanci po návratu z Los Angeles začali aklimatizovat. Přestali se neustále cpát popcornem a colou a už neposlouchají Marylin Mansona. Za měsíc z nich snad budou zase normální kluci.

EXTÁZE
Propadáky a trefy přímo do černého z bouřlivého světa PlayStation.
DEPKA

Hledat duše a podobné upírské šílenství odehrávající se v pekle, to znělo slibně. Poté se to ale nějak zamotalo a pak ještě víc. Takže *Legacy of Kain*... to je předlouhé čekání na hru.

Tomb Raider 4. Nikoli zpráva o hře, ale představa toho, že opět to bude všude samá Lara. Už teď jsme z toho unavení...

V Japonsku se představí čtvrtý díl seriálu *Beat Mania* od Konami. My ještě neviděli ani první, a přitom po ulicích běhá spousta potenciálních Fatboy Slimů.

Seno. Příčina nejhrozivější alergie na této planetě. Ha... ha... ha-pšííííík!!

Depka

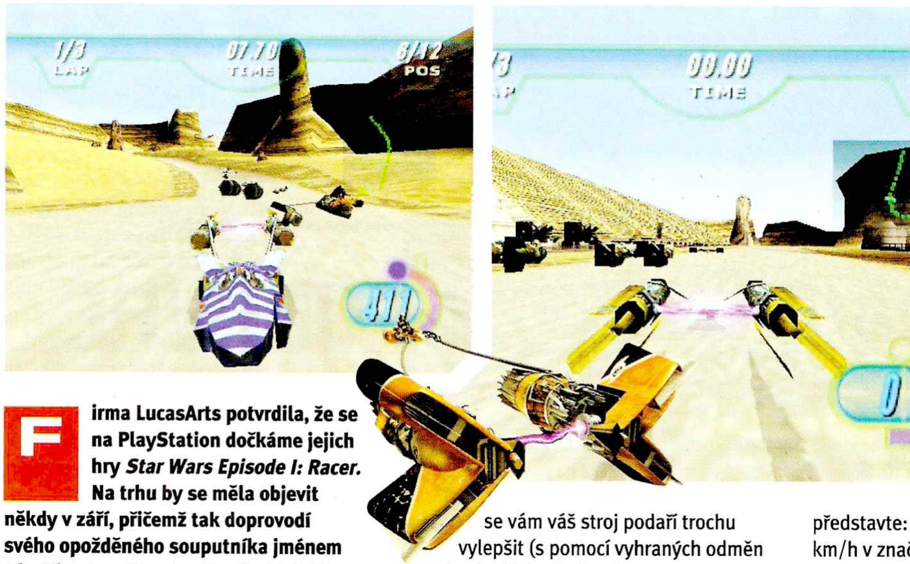
PSM

DRIVER
Hra, která byla vyhlášena účastníky E3 nejlepším závodním titulem napříč systémy. Není divu! Těžko by se našla druhá taková hra, ve které byste si dosyta zařídili a zároveň která by nabídla takovouhle hloubku. U nás v redakci však vede režim Racing Games, který nabízí driverovskou akci vytrženou ze systému misí, jen tak pro relaxaci. Občas se najde také nešťastník, který se snaží blýsknout svými nenaplněnými režisérskými ambicemi v režimu Film Director.

APE ESCAPE
Máloco se vyrovná onomu pocitu, když zvláště vypečeným způsobem čapnete opičáka do časové sítě...

SMASH COURT 2
Druhý měsíc za sebou se drží v zorném úhlu zájmu některých pracovníků našeho vydavatelství. Přitom nikdo z nás ve skutečnosti pořádně hrát tenis neumí.

ZÁVODY 'POD' PAROU
STAR WARS JSOU NAŽHAVENI ZÁVODNĚ





Chcete být Anakin Skywalker?

Firma LucasArts potvrdila, že se na PlayStation dočkáme jejich hry *Star Wars Episode I: Racer.* Na trhu by se měla objevit někdy v září, přičemž tak doprovodí svého opožděného souputníka jménem *The Phantom Menace.* To už v té době budeme mít asi šanci znát děj filmu a dostatečně se obeznámíme i s těmi podulárovými potvorami, s nimiž budeme ve hře závodit.

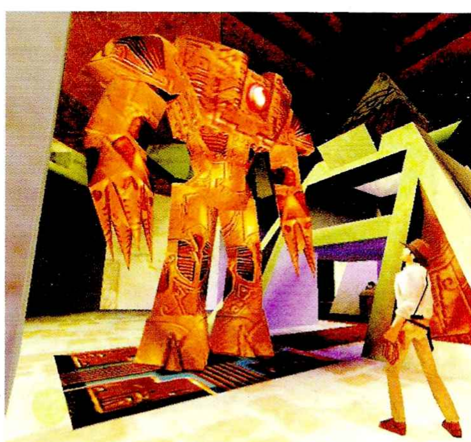
Co to vlastně je ten pod-racer? No, v zásadě několik pekelně silných tryskových motorů, k nimž je jen tak lehce přichycena pilotní kabina. Připomíná to vznášející se koňský povoz. Ve světě mechaniky jsou levitující věci většinou značně rychlé a to je i tento případ. Jakmile se vám váš stroj podaří trochu vylepšit (s pomocí vyhraných odměn v závodech), bude dosahovat rychlosti k tisícovce kilometrů za hodinku. Hra by měla nabídnout široký výběr okruhů - celkem 25, přičemž jejich obtížnost má mít jako obvykle stoupající tendenci. Celá hra je rozdělená na tři podniky: amatérský, profesionální a galaktický. Podaří-li se vám je dokončit všechny tři, otevírá se vám cesta ke čtyřem okruhům pouze pro zvané. Z toho, co jsme viděli, je možné konstatovat přinejmenším toto: je to pořádná fuška. A co že to činí tolik obtížné? No, jen si představte: letíte rychlostí kolem 700-900 km/h v značně rozhoupaném monstru, musíte se vyhýbat skalním výčnělkům, zatáčet do úzkých průsmyků v horách, proplétat se meteorovou bouří, překonávat jezera hořícího methanu, atd. To vše jako by nádavkem k zatáčkám do protisměru, šikanám a podobným výmyslům. Určitě se neobejdete bez bleskurychlých reflexů, jinak se nedostanete ani přes první kolo.

Akce se odvíjí na celkem osmi světech, z nichž každý má svou vlastní přírodní tvář. Brzy bychom vám měli nabídnout PrePlay.

DOKTOR JONES PŘICHÁZÍ
INDIANA JONES: KOMIK A SUPERMAN

LucasArts rovněž vydají konečně hru založenou na proslulých dobrodružstvích arciarcheologa Indiana Jonese.

Pár let po konci druhé světové války, když v mezinárodních vztazích začíná přituhovat, najímá našeho Indyho CIA, aby pro svou zemi něco jaksi vyšpicloval. Zdá se totiž, že sovětští agenti se potulují kolem slavných světových památek, například legendární Babylonské věže, a na vás je zjistit, o co jim jde. A nebudete s tím zrovna brzy hotovi - je zde celkem 17 úrovní rozesetých po celém světě, jimiž se musíte projít, proplout, proběhnout a probít. Pochopitelně je třeba dokonale ovládat bič, nepostradatelný je i klobouk. Strach z hadů je volitelný. Brzy vás budeme informovat obšírněji.





Idny se nebojí lávy, štírů ani pětimetrových monster. S hady má však menší potíže.

TĚŠME SE NA TOKIO!

PLAYSTATION 2 V JAPONSKU JIŽ O VÁNOCÍCH?

Ti, co se zajímají o novou technologii, si jistě v poslední době náležitě mnuli ruce, neboť prosákly další informace o PlayStation 2. Tou první a možná nejdůležitější bylo oficiální oznámení Kena Kutaragiho na každoročním předávání cen firmy Sony, že PlayStation 2 se premiérově představí na podzimní Tokyo Games Show letos v září.



Tehdy prý firma ukáže prototyp, oznámí, jak se bude 'krabice příští generace' doopravdy jmenovat, předvede několik hratelných ukázek z plánovaných titulů, bude informovat o nástupní ceně konzoly a o datech uvedení na trh. Zároveň některé výroky představitelů firmy stále více naznačují, že Japonsko se dočká už na Vánoce.

V současné době se již rozběhla masová výroba ústředního procesorového čipu a u Sony tvrdě pracují na laserovém oscilátoru. Co že to je? Je to součástka, která má zajišťovat úplnou zpětnou kompatibilitu PlayStationu 2 a umožní jedinému laseru číst jak formát CD, tak DVD. Použitím jednoho laseru firma Sony snížila výrobní náklady, což znamená, že by se s cenou konzoly mohla dostat o něco níže. Co nového o DVD? Všichni se ptají, zda půjdou přehrávat i filmy. Teoreticky ano, ovšem zda se u Sony skutečně vydají touto cestou, nebylo ještě stoprocentně potvrzeno. No a poslední zpráva zní, že společnost jménem Numerical Design uzavřela se Sony smlouvu na dodání známého softwarového nástroje nazvaného *NetImmerse 3D*, který by měl značnou měrou ulehčit programování her a urychlit tím jejich vývoj. Podrobné informace vám z Tokia přineseme už za pár měsíců.

FANTASTICKÁ ČTYŘKA

HVĚZDY PODEPSALY SMLOUVY NA FILM FF.

Nedávno se nám doneslo několik zpráv týkajících se úžasného světa *Final Fantasy*. Nejprve ta, že se konečně rozběhla práce na filmu Final Fantasy a ten že by měl ve Spojených státech mít premiéru v létě roku 2001. Film, který má být jak známo kompletně generován počítačem, vzniká v pobočce firmy Square na Havaji. Údajně má být technicky dokonalejší než jakýkoli animovaný film před ním.

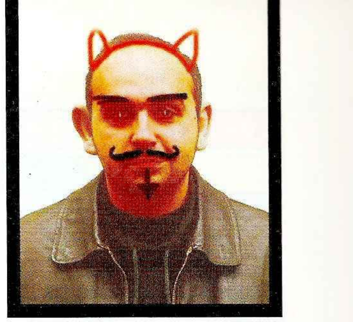
Příběh se odehrává v roce 2065 a jeho hlavním hrdinou je postava jménem Grey. Ačkoli podrobně děj dosud neznáme, měl by být věrný tématům z jednotlivých her. Na první pohled je zjevné, že onen Grey se nápadně podobá jakémusi panu Bradu Pittovi z kalifornského Hollywoodu, a také se říká, že on sám by se měl chopit hlavní hlasové role. Nicméně na beton víme toto: některé hvězdy a další méně známí hollywoodští herci se upsali ke spolupráci na zvukové stopě filmu. Scénář by měl napsat Al Reinert, jenž získal Oskara za svůj scénář k Apollu 13. Podílet (hlasově) by se měli lidé jako Steve Buscemi, Donald Sutherland, James Woods a Alec Baldwin, i když jaké postavy budou hrát, stále není jisté.

Ovšem to ještě není všechno. Firma Square totiž nedávno oznámila, že *Final Fantasy IX* se objeví ještě pro současnou konzolu, nikoli až pro PlayStation 2, jak se všeobecně očekávalo. Kdy ji uvidíme, nikdo neví, ale již dnes je jisté, že to bude opět běh na dlouhou trať. Již brzy se můžete těšit na více informací o filmu, nové hře a přirozeně také o *Final Fantasy XLVII*.



Hollywoodské hvězdy. Zleva: Alec Baldwin, Steve Buscemi a Donald Sutherland.

ĎÁBLŮV ADVOKÁT



Metal Gear Solid nebyl jistě jediný případ hry, kdy jsme my, evropští majitelé PlayStationu, trpěli u vědomí, že japonští i američtí hráči se již dávno kochají jeho nádherami, zatímco před námi byly ještě dlouhé měsíce čekání. Jmenovat dále můžeme třeba *Final Fantasy VII*, *Silent Hill* a mnoho dalších. To ani nehovoříme o titulech jako *Xenogears* či *Parasite Eve*, které na své evrospké uvedení stále marně čekají. Přitom evropský trh není ve srovnání s dvěma zmíněnými nijak malý, nebo dokonce zanedbatelný. Právem se můžeme cítit odstrčeni, vždyť pánové z Konami, Squaresoftu a dalších se k nám chovají téměř macešsky. Velký časový rozdíl mezi uvedením americké a evropské verze je navíc voda na mlýn všelijakým černým importérům a zejména pirátům. Není pochyb o tom, že vášnivý hráč, natěšený na některý vynikající titul, podlehne nemravnému vábení nelegální kopie v okamžiku, kdy jiná alternativa kromě několikaměsíčního čekání neexistuje, s větší pravděpodobností, než v případě, kdy si může originálku pořídit v obchodě. Čili zdá se to být ještě navíc nelogické, že výrobci her jednají tak, jak jednají.

Mám však pocit, že univerzální odpověď na tuto záhadu stejně nenalezneme. *Tekken 3* byl, jak víme, strašlivě náročný na předělání pro PAL. U *Xenogears* a *Parasite Eve* nejspíše hrály svou roli marketingové kličky a nejasné vztahy mezi SCEE a Square. Případ od případu se mohou důvody pro existenci jevu, který bychom mohli nazvat „evropským paběrkováním", lišit. Nicméně žádný z těchto výrobců se nemůže divit, že prostý hráč a zákazník bude trošinku načuřený.

Existuje ještě ovšem pragmatický pohled na věc: ve světě to už takhle chodí. A můžeme k tomu flegmaticky dodat: to chce klid, vždyť nejde o život. Koneckonců stejně tomu tak je například ve filmovém oboru. Epizodu I viděl už každý Američan třikrát, a my ani jednou. S příchodem DVD přehrávačů se prý dočkáme rozdělení světa na několik zón (mimochodem my budeme v zóně číslo 2), kde budou filmy distribuovány s různým zpožděním, podle toho, jak se chlapíci v Hollywoodu rozhodnou. Měli bychom si také uvědomit, že spoustu her západní provenience (*Crash*, *Tomb Raider* atd.), které my máme k dispozici z první ruky, naši japonští bratranci vidí s neméně hezkým zpožděním. Zkrátka a dobře, můžeme hrozivě nadávat, můžeme vehementně nesouhlasit, ale to je tak všechno, co s tím můžeme dělat.

Farid D. Starman

PLAYSTATION
A-Z

P jako...
PAL neboli Phase Alterante Line - televizní norma užívaná většinou v evropských zemích. K tomu jsou přizpůsobeny i evropské konzoly PlayStation. V praxi to zejména znamená, že na obrazovce zobrazují o sto řádků více než modely s normou NTSC (625 oproti 525), a obraz je tudíž detailnější. Na druhou stranu se obraz neobnovuje tak často, proto je třeba hry v průběhu konverze pro normu PAL urychlovat, jinak by běhaly o něco pomaleji.

Parallax Scrolling. Animační technika, při níž vzdáleným pozadím rolujete o něco pomaleji než předměty v popředí, čímž se vlastně simuluje pohyb soustavy předmětů v reálné perspektivě. Chcete příklad? Podívejte se z okna jedoucího auta.

PCB. Tištěná deska, k níž jsou uchyceny playstationové čipy. Stříbrné kontakty k PCB spojují všechny čipy, což jim umožňuje spolu „mluvit".

Phong Lighting. Pokročilý a složitý osvětlovací algoritmus, který objekty stínuje nejenom vzhledem k síle a postavení světelného zdroje, ale rovněž vzhledem ke stínům a odrazům dalších částí objektu a ostatním předmětům.

Pixel. Zkratkové slovo od 'picture element'. Jinými slovy prvek zobrazení. To jsou malinkaté barevné tečky, z nichž se skládají obrázky na obrazovce. Hry s nízkým rozlišením tvoří 320 na 240 pixelů, novější hry používají hi-res dosahující poměru 640 na 480, což poskytuje značně ostřejší obraz.

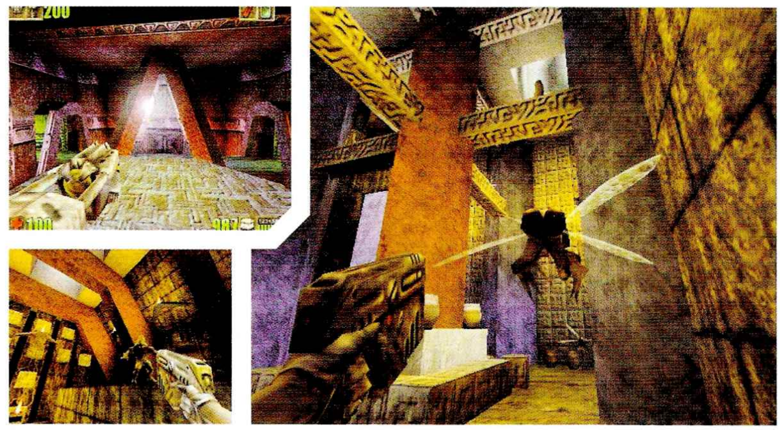
UNREAL PRO PLAYSTATION!!!

QUAKE II TAK DLOUHO OTÁLEL, AŽ MU VYVSTAL ZDATNÝ NEPŘÍTEL

Sedíte ve své kajutě uprostřed vesmírné vězeňské lodi, když tato loď zčistajasna narazí do neznámé planety. Posádka i všichni ostatní spoluvězni jsou buďto mrtví nebo teprve umírají a vám se otevřela cesta k útěku. Tak začíná *Unreal*, vážný uchazeč o to, stát se největší střílečkou letošního roku. Tato hra, obdařená nezvyklou krásou, se stala obrovským hitem již loni v květnu, když se objevila v PC verzi.

Ona zmíněná pécéčková verze je tak trochu uvolněná: můžete si chodit, kam se vám zachce, jen tak se prostě potulovat, aniž by vás ohrožovala nějaká monstra, pomalu si přivykat na ovládání, máte dostatek času najít si zbraň i nějaké to brnění. Nicméně po tomto pozvolném začátku první úrovně se věci mění opravdu k horšímu. Zde to je již jako v *Quakeu*, obrazovka, to jsou vaše oči, přímo před sebou vidíte zbraň, kterou jste si vybrali, a všude kolem je to bestie na bestii. A že to ale jsou bestie! Kraalové, Mercenaryové, Skajjryové, Titáni - prostě jáma lvová, do které by nevlez' ani Daniel. A co má nebohý odsouzenec tedy dělat? No, zničit je, co jiného asi? Vždyť máte při ruce tu nejdokonalejší vražednou techniku, která kdy navštívila planetu PlayStation. Máte k dispozici disperzní pistoli s neomezenou municí, nejrůznější automaty, Flak Cannon, Razor Jacka, Automag a hrozivě ničivý Eightball Launcher. Za zmínku stojí i umělá inteligence místních potvor. Když se dostanou do nebezpečí, hledí se co nejrychleji vypařit, takže když jim pár dobře mířenými údery uberete energii, budou se snažit schovat v nějaké díře, kde by se zotavily a pak po vás znovu šly.

Detaily ohledně playstationové verze ještě nejsou známy. Sice se říká, že hra bude mít režim pro více hráčů, ale bude-li to pro dva nebo čtyři, dosud není jasné. Takže si prozatím musíme vystačit s tímto pécéčkovým předobrazem. Nicméně hned v příštím čísle vám přineseme exkluzivní obrázky z jedné hry pro PlayStation, která, jako jediná z ohlášených věcí pro PlayStation, má na to, předčit i skvělého *Quake II*.



Tyto obrázky jsou bohužel z verze pro PC. Při představě, že se dočkáme i na PlayStationu, se nám tají dech...

KONEČNÉ VÝSLEDKY SOUTĚŽE ROLLCAGE

TÉMĚŘ PO ČTYŘECH MĚSÍCÍCH

Rekapitulace: na našem demo CD se objevila soutěžní varianta hratelného dema *Rollcage*. Šlo o jedno kolo trati v režimu Time Trial. To znamená, že neobsahovala žádné power-upy kromě urychlovacích boostů. Hra vám 'vyplivla' na konci dosažený čas plus ověřovací kód. Ten bylo třeba zaslat na přiloženém formuláři na adresu redakce a vyčkat toho, jak se umístí v konkurenci ostatních čtenářů-časovkářů.

Soutěž probíhala téměř čtyři měsíce a je zajímavé, že řada špičkových časů se nám seběhla až v posledních čtrnácti dnech, čímž se značně zahustila a promíchala poslední průběžná tabulka uveřejněná v PSM 16.

ZDE JSOU KONEČNÉ VÝSLEDKY:
1. ZDENĚK KŘIVÁNEK 23:12
2. MILOŠ HÁJEK, 23:28
3. ROBERT ŠEDIVÝ, 23:29

4. Tomáš Skorkovský, 23:30
5. Patrik Líbal, 23:32
6. Jiří Koukal, 23:33
7. Daniel Šimek, 23:36
8. Jan Průcha, 23:38
9. Miroslav Táborský, 23:41
10. Milan Dušek, 23:44

Čas Zdeňka Křivánka je opravdu vynikající. I když se nepodařilo překonat hranici 23 sekund (jako v Británii v soutěži pořádané obdobně originálním UK PlayStation Magazínem), každý, kdo se o zajetí daného okruhu pokusil, potvrdí, že je to čas naprosto úžasný.

Nyní k cenám. Za tři první místa čekají účastníky následující dárečky: hra Rollcage, originál tričko Rollcage, originál mikina Rollcage a originál kšiltovka Rollcage. Doufáme, že u nich doma nebude přerollcageováno.

Čtvrté a páté místo bude odměněno hrou, tričkem a kšiltovkou. Na následujících pět dalších se dostane pak 'pouze' kšiltovka a tričko. Už jsme sice rozdávali hodnotnější ceny, ale věříme, že všichni účastníci se především dobře pobavili ve spolupráci s firmou Psygnosis unikátně připravenou soutěží. Doufáme, že v budoucnu budeme moci uspořádat něco podobného s jinými hrami. Děkujeme všem za zájem a přízeň.

PACMANŮV NAVRAT

IKONA 80. LET FIRMY NAMCO OPĚT ŘÁDÍ

Jedna z nejslavnějších videoherních postaviček všech dob se chystá na návrat na scénu ve zbrusu nové 3D adventuře. *Pac-Man*, nejproslulejší pixelová žlutá skvrna na světě, se nyní objevuje ve hře *Pac-Man World 20th Anniversary*. *Anniversary* pro ni znamená vymanění se z pout dvojrozměrnosti a nabízí tři herní režimy: Quest, Maze a Classic - první dva jsou opravdu nové hry na téma *Pac-Man*, zatímco posledně jmenovaný vám umožní připomenout si *Pac-Man* v klasické podobě.



Vrátil se! A rozdá si to s piráty, duchy a, jak jinak, s nástrahami labyrintů, kde se povaluje spousta bílých pilulek.

V režimu Quest bude muset velký P prozkoumat šest světů a najít klíče, aby vysvobodil šest svých kamarádů, které uvěznilo jeho zlé druhé já, Toc-Man. V tomto režimu může Pac střílet, kutálet se, mlátit a plavat. Všechny tyto dovednosti využijí při cestě třemi úrovněmi, které dohromady tvoří jeden svět. Jeho výprava ho zavede světem pirátů, kde Pac potřebuje osvobodit svého psa Chomp-Chompa, do vesmíru, kde Galaxianové (!) drží starého profesora jako rukojmí, a nakonec do Toc-Manova zrádného příbytku, kde je uvězněná slečna Pac-Manová a střeží ji kostlivci a obří netopýři. Jedna z úrovní vám také odhalí původ všech těchto malých kuliček. Původ Pac-Mana samotného není tak tajemný - vysnil si ho Thoru Iwataani poté, co snědl kousek pizzy a nechal se inspirovat jejím tvarem.

Milovníci bludišť také nebudou zklamáni, protože režim Maze vám umožňuje pronásledovat strašidelného Inkyho, Pinkyho, Blinkyho a Clyda 3D bludištěm.

Režim Classic je zase dokonalou arkádovou konverzí původní hry *Pac-Man*. Na žluťáskův comeback se můžete těšit v období Vánoc.



Platinum MENU

DALŠÍ EKLEKTICKÝ TRIUMVIRÁT STŘÍBŘITĚ SE LESKNOUCÍCH HER DO VAŠÍ KOLEKCE. POKUD JE UŽ NEMÁTE.

RESIDENT EVIL 2

Racoon City zaplavili zombie. *Resident Evil 2*, hra nádherně inspirovaná brakovými horory osmdesátých let, jako byla například série filmů Dead Johna Romera, daleko překonala svou předchůdkyni. Od prvních momentů vás hra pohltí pečlivě propracovanou zápletkou a vleče vás ztuhlé strachem do svých útrob. Vzbuzuje napětí téměř filmového rázu a pro většinu z nás to bylo od chvíle, kdy Daniel Hůlka nazpíval melodii z Dobytí ráje, poprvé, co jsme se schovávali pod pohovku. Náladu (naštěstí) trochu prosvětlilo poněkud romantické randez-vous postav, i když to nebylo tak silné jako v Anglickém pacientovi, ale rozhodně lepší než ve Vřískotu. Zásadní moment? Když se plížíte potemnělou chodbou na policejní stanici a najednou... baf! Něco jako páteční noci tady v okolí redakce.
Shrnutí: Horor jako bejk.
PSM hodnocení: 9/10 (naše první číslo!)



FIFA'98: ROAD TO WORLD CUP

Ach ten rok 1998 a posedlost fotbalem. Žabožrouti se královsky bavili, ale všichni ostatní nesmírně trpěli. Například Beckham se stal noční můrou Anglie. Protože si nechal dát hloupě červenou kartu? Ale kdepak. Protože začal chodit s tou ženskou! *FIFA'98* dává všem zklamaným (a že jich je!) šanci napravit dějiny. Hra měla své chyby, ale přesto o několik let předčila své předchozí inkarnace. Ani dokonalá plynulost motion-capturovaných pohybů však nemohla zakrýt některé technické problémy. Na druhou stranu hratelnost byla opravdu ostrá, podpořená skvěle intuitivním ovládacím systémem. Mohli jste si zvolit a zahrát zápas mezi kterýmikoliv mužstvy ze 192 národních týmů. A to je přesně to, co se od fotbalové hry chce.
Shrnutí: Dobrá práce.
PSM hodnocení: 8/10

C&C: RED ALERT

Vezmeme-li v úvahu současnou situaci v bývalé Jugoslávii, bylo by možná moudré nevzdávat hold válce. Ovšem jak už to u strategických her v reálném čase bývá, žádné jiné téma není jaksi více vhodné. A v tomto žánru kraluje *Red Alert*. Obrovské mise, dokonale detailní a okouzlující sekvence a velké bomby. Jedním z klíčových rysů *Red Alert* je, že máte opravdu pocit, jako byste se účastnili skutečného útoku. Zápletka vás vtáhne do hry a baví vás až do čtyř, do pěti do rána. I pak se vám moc nechce končit. Hra pro dva hráče je samozřejmě esenciální výhodou a ve finále tuto hru posouvá do první ligy.
Shrnutí: Tohle je zábavná válka.
PSM hodnocení: 9/10







***Resident Evil 2* [ ], *FIFA'98* [ ] a *C&C: Red Alert* [ ]. Nyní každá k mání za slušný peníz.**

NIČIVÉ ZPRÁVY

HRY DESTRUCTION DERBY BUDOU TŘI

Jak už jsme v PSM uvedli, chystá se nová hra *Destruction Derby* - pojmenovaná ta-ta-ra... ra-rá *Destruction Derby 3*. Panují ale jisté pochybnosti o tom, jestli se bude opět jednat o taktiku „rozbij všechno napadrt", kterou jsme poznali a oblíbili si v minulých dílech, nebo to všechno bude jinak. Situace vypadá následovně:



- Práva na licenci *Destuction Derby* mají Psygnosis, které vlastní Sony.
- Původní tým, Reflections, který dva předchozí díly pro Psygnosis vytvořil, se od společnosti odtrhl.
- Reflections koupili GTI.
- Během rozchodu s Psygnosis, přešli někteří členové Reflections k Accolade, které pak koupili Infogrames.

Chápete? *Destruction Derby 3* bude své předchůdkyně zcela jistě napodobovat jménem i samotnou podstatou. A rozhodně nebude mít nouzi o rivaly. Reflections v GTI, kteří už mají na svědomí *Drivera*, teď pracují na podobné hře, která bude ale bohužel vydána pouze na PC. Členové týmu Reflections, kteří jsou nyní u Accolade, momentálně zaměstnává výroba hry pro Infogrames s názvem *Demolition Racing*.

Tyto tři tituly vypadají značně podobně. *Demolition Racing* (Accolade/Infogrames) v sobě nese zřetelné stopy *Destruction Derby*. Říká se, že je to „závodní akční hra s vysokými rychlostmi, podobající se porážení kuželek".

I když to vypadá, že dva playstationové tituly směřují do přímé bitvy, plánují Infogrames vydání na září, kdežto titul Sony asi zaútočí až v příštím roce. Toto brzké oznámení symbolizuje závazek Sony udržet psygnosisovskou větev při životě a při síle.

Oba tituly předvedou nová auta, nebezpečné trati a oku lahodící srážky. Infogrames prohlásili, že chtějí přilít olej do ohně také novými prvky, jako je něco, čemu záhadně říkají Death From Above. Jedná se o jistý pohyb, při němž přistanete na střeše protivníkova auta a odměnou vám bude jeho smrt a trojité bodové ocenění. A protože obě společnosti získaly za své předchozí závodní hry hodnocení velmi vysoká , pak ať se stane cokoliv, je velká naděje, že nebudeme zklamáni.

Semtex HITPARÁDY

exclusive energy drink



1 Driver
Gt Reflections

Svěží titul ve vedení naší hitparády. Konečně se protrhla hráz a dlouho odkládaný (PSM 13) titul přišel na svět. Jsme rádi, že se vám také líbí.



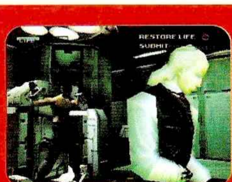
2 Ape Escape
SCEE

Nejlepší novinková plošinovka současnosti se právem vyšplhla na stříbrnou pozici. V komentáři ke svému hlasování jeden čtenář napsal: Bomba!!!!



3 Syphon Filter
SCEE

Kdo hrál *MGS*, hraje nyní toto. Asi se všichni shodneme, že to není tak dokonalé, není to však v žádném případě plagiát a zaslouží si nejvyšší pozornost.



4 Metal Gear Solid
Konami

Hra, která se nenechá jen tak vypudit z našich vzpomínek. Není vyloučeno, že ještě za pět nebo za deset let na ní bude odkazovat nejeden recenzent.



5 Ridge Racer Type 4
SCEE / Namco

Driver není vysloveně konkurenční titul k *R4*. Uvidíme, co s vaším zájmem o japonskou arkádu udělá příští měsíc závodní king jménem *V-Rally 2*.

TOP 10 ČTENÁŘI PSM

◄ 1-5
6. Music . . . . (Codemasters)
7. Omega Boost . . . . (SCEE)
8. NFS 4 . . . . (Electronic Arts)
9. Colin McRae Rally . . . . (Codemasters)
10. NHL 99 . . . . (Electronic Arts)

TOP 5 JAPONSKO

1. Persona . . . . (2Atlus)
2. Ape Escape . . . . (SCEI)
3. Grandia . . . . (Game Art)
4. Fire Pro Wrestling Human . . . (Action)
5. Private Justice . . . . (Capcom)
(10. července 1999 / zdroj: Weekly Famitsu)

TOP 5 USA

1. Lunar: Silver Star . (Working Designs)
2. Syphon Filter . . . . (989 Studios)
3. WWF Warzone . . . . (Acclaim)
4. Triple Play 2000 . . . . (Electronic Arts)
5. Ridge Racer Type 4 . . . . (Namco)
(červen '99 / zdroj: TRSTS/NPD)

TOP 5 UK

1. Driver . . . . (Gt Reflections)
2. V-Rally 2 . . . . (Infogrames)
3 Bugs Bunny: Lost in time . (Infogrames)
4 Gran Turismo Platinum . . . . (SCEE)
5 Metal Gear Solid . . . . (Konami)
(12.července 1999 / zdroj: Charttrack)

Nastal očekávaný razantní nástup novinek, které obsadily v hlasování našich čtenářů první tři příčky a odsunuly tři měsíce vládnoucí dvojici na čtvrté respektive páté místo. *Driver* je skutečně komplexní a originální hra, která si i dle našeho mínění vaší přízeň plně zaslouží. Raketový nástup měl *Ape Escape*, který se v době uzávěrky prodával jen pár dní, a přesto nasbíral cenné body. Dozvěděli jsme se, že spousta zájemců to vzala jako příležitost pořídit si Dual Shock a zakoupila bundle balení.

V Británii v prodeji vede tentýž celosvětově oslavovaný titul. Ze zámořských žebříčků stojí za zmínku určitě *Persona 2*, vedoucí playstationového pelotonu v Japonsku. Tato hra se prodává doslova totálním způsobem. Vylosovaní čtenáři, kteří se mohou těšit na plato energetického nápoje jménem Semtex: David Bočan, Brno; Radek Pazourek, Ostrava; Jana Mráčková, Tábor.

PSM DOPORUČUJE

V-RALLY 2 (PSM 16 - 10/10)



Brzda, smyk, brzda, smyk, brzda. Bum! I když na to v téhle hře není většinou čas, člověk by se měl občas kochat přírodou. Minimálně by to nenapálil do toho pěkně rozkvetlého stromu.

APE ESCAPE (PSM 16 - 9/10)



Co by bylo, kdyby bývaly gorily nebyly gorily? Co by tedy byly? Byly by gorily, ale říkaly by si pán tvorstva, zabíjely by se válkami a polykaly by hltavě svět. Vyšlo by to nastejno.

SYPHON FILTER (PSM 16 - 8/10)



Natáhněte plátno přes rouru, tu pak umístěte do nádoby s kapalinou a sajte. Neboli *Syphon Filter*. Je to hra na schovávanou, kde vy jste filtr a nepřátelští agenti nečistoty v kapalině.

PRO 18 WORLD GOLF (PSM 15 - 8/10)



Většina lidí kolem PSM má alergii na chození, sluníčko a čerstvý vzduch. Bohužel, jsme degenerovaní. Ale to ještě neznamená, že bychom si nemohli zahrát golf. Jde to i doma.

Úvodní obraz (464mm x 280mm) Wip3out font a dodatečná stylizace: DR. Tisknout v CMYK. Žádná pátá. Je mi děsný horko.

Zde vložit nadpis

Wip3out

Na televizní obrazovce uprostřed kanceláře v Leedsu svítí ve známém futuristickém provedení nápis „Hra, která odstartovala novou éru“. *Wipeout* je znovu na scéně, ovšem otázka, zda je vůbec možné udělat takový hit třikrát v řadě po sobě, zůstává nezodpovězena. Dan Mayer se proto vydal k Psygnosis na sever Anglie, aby se pokusil zjistit něco bližšího...

Zde vložit iniciálu

Přiznejme si, ze všech her, které se objevily s nástupem PlayStation, byl *Wipeout* asi nejúchvatnější. Byla to hra, která ve své době překonávala všechny zažité představy o dokonalosti grafiky. Měla vše, co jsme od nové generace počítačových her očekávali a jakoby mimochodem ještě mnohem víc - sci-fi lodě, rychlost, neuvěřitelné efekty, vynikající hudbu... Vše bylo korunováno vysoce účinnou marketingovou strategií. Tahle kombinace zajistila hře mimořádný úspěch . V roce 1995 již hra dosáhla celosvětové popularity. Existují mnozí lidé, kteří si koupili PlayStation právě kvůli této hře. *Wipeout* tak značně přispěl k tomu, že se PlayStation vymanila ze škatulky 'pouhé' herní konzoly a stala se módním příslušenstvím určitého životního stylu, což platí dodnes. ▶



SEZNAMTE SE | WIP3OUT







[1-3] Takhle úžasně to tady chodí. Letíte v pohodě a rychle jako pták, následuje zatáčka a BUM!... Přímo do energetického pole silové zdi. „Contender eliminated".

Nicméně hra z dílny Designers Republic měla své mouchy, navíc byla až neuvěřitelně obtížná. Přesto mnoho lidí-nehráčů velice zaujala ze své podstaty. Hned o rok později se objevila její druhá verze jménem *Wipeout 2097*. Jejím výrazným rysem byly pastelové barvy, které tak dobře ladily s hudebním stylem, jaký prezentují Prodigy a další elektronické hvězdy, zajišťující mimořádně vydatnou hudební stopu. Technicky byla hra naprosto úžasná, mnohem plynulejší a ovladatelnější (ovšem i tak stále vyžadovala notnou dávku hráčské zručnosti). Zlepšil se systém zbraní a hláška „contender eliminated" se citovala ve všech hospodách. Nyní se nacházíme na konci tisíciletí, čtyři roky nás dělí od prvního dílu a právě se ohlašuje pokračování třetí. Uvážíme-li, že programátoři nyní dovedou s PlayStation věci, o nichž se nám před pár lety ani nesnilo, zní otázka takto: s čím Psygnosis vyrukuje teď? „*Wip3out* si stále drží základní rysy originálu, ovšem jakoby je vynásobil deseti," říká hlavní producent Alan Raistrick. „Tak například okruhy sestávají každý ze 400 sekcí, což je mnohem, mnohem delší než v *2097*."



A jsme u toho! Původní dvě hry byly oceňovány - a někdy zatracovány - kvůli složitosti a náročnosti svých okruhů. Můžeme čekat stejnou obtížnost i nyní? „Zhruba

Zde vložit citát ▼

***WIPEOUT* ZNAČNĚ PŘISPĚL K TOMU, ŽE SE PLAYSTATION VYMANILA ZE ŠKATULKY 'POUHÉ' HERNÍ KONZOLY A STALA SE MÓDNÍM PŘÍSLUŠENSTVÍM URČITÉHO ŽIVOTNÍHO STYLU.**

▲ Zde vložit citát

ano," říká hlavní grafik Nicky Westcott, „ale tratí je více, jsou technicky dokonalejší a plynulejší. Jsou tím pádem věrnější základní myšlence série *Wipeout*, onomu pocitu stavu beztíže. Chci říci, že když se to pořádně naučíte, nemusíte zde zpomalovat!" Vlastní projektování těchto okruhů bylo velmi náročnou záležitostí. Zprvu vybírali z dvaceti možných, každý přišel s nějakými nápady, které byly poté testovány na enginu z *2097*. „V konečné fázi jsme učinili demokratické rozhodnutí a 12 těchto okruhů vyhodili. Zbylých osm jsme potom upravili pro nový engine," poodhalil Nicky. Ptáte se, zda budeme mít šanci někdy vidět v nějaké podobě těch zbylých 12? „Kdo ví, možná by šlo udělat nějaké bonusy..."

Můžeme se těšit na osm týmů, přičemž u Psygnosis prý udělali vše, co bylo v jejich silách, aby tyto týmy byly vyrovnané. „*Wip3out* se odehrává v rozmezí 50 až 100 let do budoucnosti. Zdokonalila se technologie, a v důsledku toho jsou lepší i plavidla. Prostě jsme nechtěli, aby lidé závodili pouze s jedním týmem," prozrazuje hlavní designér Wayne Imlach. To byl, zdá se, problém v prvních dvou verzích hry. Vypadalo to, jako kdyby umělá inteligence soupeřících plavidel nebyla dotažena úplně do konce. „Přesně tak," přitakává hlavní programátor Neil Paterson, „máme pocit, že jedním z největších problémů předchozích dvou verzí bylo to, že ostatní lodě se nechovaly tak, jak by se chovali skuteční soupeři. Prostě jenom sledovaly ideální dráhu - vystřelily dopředu a čekaly, až je napálíte raketou. Do této hry se nám podařilo integrovat mnohem realističtější algoritmus AI, dokonce s možností chybování. Lodě ovládané počítačem tak budou občas narážet do zní, dostávat se mezi sebou do kolizí a v zatáčkách budou některé z nich zpomalovat. Bude to tak mnohem realističtější." Tohle jistě pomůže proti námitkám, že předchozí hry měly přepálenou křivku obtížnosti: první jejich okruhy byly skoro dětsky jednoduché, pak se z ničeho nic objevily neuvěřitelně obtížné tratě. „Ano, mělo by se to tím vyřešit," pokračuje Neil. „Jeden kluk





[1-2] Screeny, jež se splitují ve dví. Přichází režim Multiplayer.

BOMBA ČÍSLO JEDNA

◀ Zde vložit název rámečku.



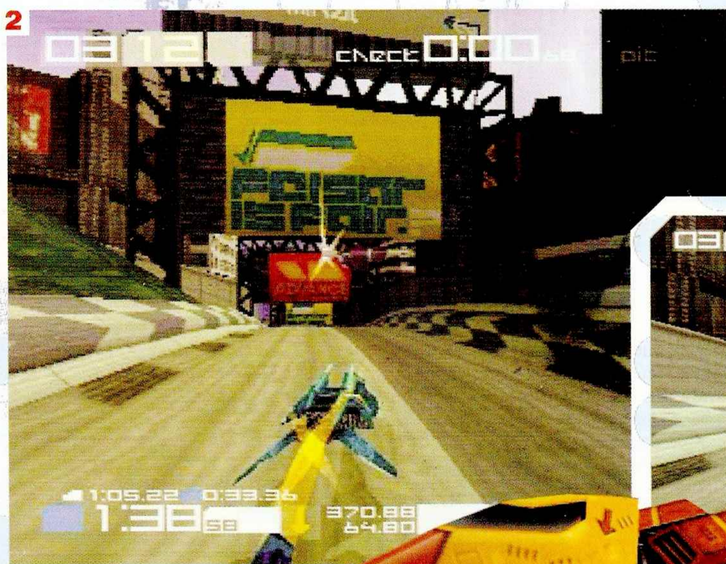
Wipeout
- vyšel v 11/95

Originální originál. Byl to prostě nepřekonatelný zážitek: závratnou rychlostí se řítit futuristickým světem. Přestože hra byla až neuvěřitelně obtížná (hodně lidí to vzdávalo, zejména zbabělí začátečníci), přesto je nádherným úvodem do světa závodů ve stavu beztíže. Pro představu o tom, jak oblíbenou se stala, může posloužit odhad firmy Sony, podle něhož si polovina lidí, kteří si v počáteční fázi koupili PlayStation, koupili rovněž tuto hru. Vynikla i svou hudbou, vždyť zde byla jména jako Leftfield či Orbital. Wipeout je právem v kolonce 'klasika'.
HODNOCENÍ: 8/10













[1] Není pochyb o tom, že brzy se setkáme s těmito panďuláčky ve stylu tamagoči na tričkách.
[2-4] Solidní a seriózní dojem, který hra budí, je důsledkem použití všech těch hnědých a šedých ploch, jež v Designer's Republic použili. Po chvíli aklimatizace zjistíte, že se vám tady strašně líbí.



z Ameriky nám poslal video. On hrál tu hru tak často a intenzivně, že dokázal téměř naprosto dokonale sledovat ideální dráhu. To bylo užitečné z několika důvodů: a) přesvědčil nás o tom, že to je možné; b) viděli jsme chyby, které dělá vynikající hráč, a mohli je poté aplikovat na umělou inteligenci počítačem ovládaných strojů."

Tak co? Jdeme na to? Najednou jsem se ocitl v koženém křesle, v ruce ovladač. A první dojmy? Je to stejná fuška jako ty první díly a člověk lítá ode zdi ke zdi jako tenisák. Ale po chvíli se do toho jde dostat. Analogový ovladač činí řízení mnohem jemnější, takže častěji dupu na vzduchové brzdy, abych vůbec vytočil ostré zatáčky. Najednou se ale cesta rozdvojuje. Co to je...? Alan se kření v křesle opodál. „No, pár jsme jich tam šoupli, aby to v sobě mělo trochu taktiky. Na každé trati se budete moci rozhodnout: jedna cesta je zkratka, druhá útočná stezka - když zvolíte ji, získáte spoustu potřebných zbraní. Ta zkratka je na druhou stranu znatelně kratší." Můžeme jen dodat, že si člověk na tohle překvapení bude zvykat velice rád. Po chvíli, když se jakžtakž naučíte úskalí tratě, najednou zjistíte, že vaše jízda je vlastně taková virtuální horská dráha. Celkem snadno se dá zvládnout a pocit při pohybu po soustředných kruzích směrem dolů je prostě fantastický, závratný. Rozhodně se vyrovná prvním pocitům, jaké jsme zakoušeli nad úplně prvním seznámením s prvním dílem hry. Trpět bude jen váš žaludek...

Můžeme se prý těšit i na štědrou nadílku zbraní, včetně pěti oblíbených z *2097*, i když ve vylepšené podobě. Alan nám prozradil: „Trojitá střela z *2097* se teď změnila v tom, že každá gie, ale poskočíte o notný kus dopředu." Tak trochu, jako když jedete autem a podřadíte. „Další problém, na který jsme přišli u předchozích titulů, byly boxy," chopil se řeči opět Neil. „Zajeli jste do boxů a ztratili jste značný čas. Nyní jimi jenom proletnete, naberete trochu štítů, případně zpomalíte k doplnění paliva." Ta hra je prostě dokonale promyšlená a zdá se, že tito lidé dali do projektu vše, hlavně neuvěřitelné množství času, aby prodiskutovali všechny nejlepší nápady.

Hra se však od předchozích titulů bude lišit i režimem pro více hráčů, který se nějakým způsobem podařilo

KAM TEN SPĚCH?

Zde vložit název rámečku.

Wipeout 2097
- vyšel v 11/96

Zde byly hlavní událostí širší a mnohem rozmanitější okruhy, i jiskry odlétající od křídel po nárazu do stěn. To bylo skutečně šmrncovní a už vás to tolik nezpomalovalo. Křivka hráčského vzestupu byla stejně strmá jako v první hře, ale plynulejší okruhy přispěly k tomu, že se hra dala lépe zvládnout. Hlavně tehdy, když jste si zvykli používat vzduchové brzdy. Náladu na agresivní závodění v každém probudil Firestarter od Prodigy, ale pro ty s trochu vytříbenějším vkusem zde byli i Chemical Brothers. Kladem jistě bylo, že se soundtrack prodával i samostatně.
HODNOCENÍ: 9/10



Zde vložit citát

TRATÍ JE VÍCE, JSOU TECHNICKY DOKONALEJŠÍ A PLYNULEJŠÍ. JSOU TÍM PÁDEM VĚRNĚJŠÍ ZÁKLADNÍ MYŠLENCE SÉRIE *WIPEOUT*, ONOMU POCITU STAVU BEZTÍŽE.

Zde vložit citát

z raket se zaměřuje samostatně. Takže když před sebou máte tři nepřátele, každá zasáhne jednoho. Když máte jen jednoho, koupí všechny on." Rovněž zde najdete sedm zbrusu nových zbraní, například silovou zeď. To je pole, v němž vy a váš tým může klidně létat, ovšem každé jiné plavidlo postihne zkáza. Všechny tyto nové zbraně posilují strategický prvek hry. „Například jsme rozlišili mezi útočnými a obrannými zbraněmi - můžete se rozhodnout získat buď útočné nebo obranné schopnosti," vkládá se do rozhovoru Wayne. „Dalším příkladem je tzv. 'hyper thrust'. Stisknete tlačítko, spálíte sice více ener-

Psygnosis vtěsnat do programu. Není to link-up, nýbrž běžný split-screen režim pro dva hráče. Navíc jak se zdá, vůbec hru nezpomaluje. „Mám-li být upřímný, bylo to neuvěřitelně obtížné, dostat to tam," přiznává Neil, „ale nakonec se nám podařilo udělat to s nezmenšenou šířkou obrazovky, takže jednotlivé poměry budou sedět." Co to znamená? „No, to znamená, že když uděláte režim rozdělené obrazovky, dostanete dvě hrací okna v daných poměrech, jako kdyby jste měli dvě menší samostatné televize." Pochopitelně nejrůznější herní režimy běhají podobně jako u ostatních závodních titulů -režim Championship, ▸

SEZNAMTE SE | WIP3OUT









[1] Vzdálený výbuch je dílem smrtonosné rakety. [2] Cíl v dosahu šlape pořádně na plyn. [3] Žhavá čára za lodí má různé barvy. [4] Silové zdi se lez vyhnout.

▶ režim DeathMatch atd. Alan k tomu říká: „Snažili jsme se rozšířit záběr hry, zajistit, aby její hloubka a životnost byla srovnatelná s ostatními podobnými tituly, které jsou v současné době na trhu."

První hra měla své grafické chyby, u této se však budou hledat jen stěží. „S grafickým enginem jsme hodně pohnuli. Jediná věc, jež zůstala netknutá, je dynamika, neboť ta se osvědčila již v prvním dílu a zachovává jistou kontinuitu v sérii," vysvětluje Nicky. Rovněž doplnili nejrůznější drobnosti, barvy, lesknoucí se povrchy a Replay režim ze dvou volitelných perspektiv. Ovšem tou nejlepší zprávou je, že hra bude běhat v plném hi-res, což znamená: „I v dálce jsou viditelné detaily, kde dříve byly jen nejasné fleky na obzoru. To bylo důležité i vzhledem k rychlosti, jakou se zde závodí," říká Alan. Z toho, co jsme viděli, se zdálo, že hra funguje skutečně parádně, tedy až na nějaké drobnosti, které autoři jistě do konečné verze odstraní. Díky zařízení jménem Performance Analyser od Sony si mohli ověřit, nakolik se v oblasti grafiky přiblížili hraničním možnostem konzoly. „Analyser měří počet a rychlost polygonů, které se na obrazovce objeví v jednom framu," vysvětluje Neil. „Když jsme ho vyzkoušeli na některých z těch hodně obtížných okruhů, dostali jsme se skutečně až na samý vrchol. Hra v tomto ohledu předčila veškerou konkurenci." Na designu opět pracovali Designers Republic, ovšem tentokrát zacházeli úsporněji s barvami. „Je to velmi minimalistické. To je filosofie za naším designem a to jsme také požadovali na Designers Republic," říká Wayne. Hra tak získala potemnělou, skoro až melancholickou atmosféru. Neónově žlutou a jasně pastelovou modř nahradila příjemně mírná hnědá a odstíny šedi. Jestliže bychom se vyjádřili hudebními ekvivalenty, pak *Wipeoutu 2097* odpovídá Fat of the Land od Prodigy, zatímco *Wip3out* je jakoby herním Pre-Millennium Tension od Trickyho.

Řada *Wipeout* se stala slavnou i svými soundtracky: podílely se na nich už skupiny jako Prodigy, Future Sound of London, Leftfield, Daft Punk či Chemical Brothers. Ani třetí díl nebude v tomto ohledu výjimkou, i když ve srovnání se svými předchůdci se přece jenom liší. „Chtěli jsme někoho nového," říká Alan. „Teď pracujeme s DJem Sashou. Přišel se čtyřmi nebo pěti skladbami a celkem to funguje, je to spíše jako filmový soundtrack. Rovněž se bude podílet na přípravě dalších skladeb od lidí jako Underworld, Orbital, Chemical Brothers, Propellerheads a Paula van Dyka. Také bude mít na starosti část z propagace hry, až se objeví na trhu." Že by *Wip3out* parties? No, nemuselo by to být tak špatné. Tanec prospívá tělu i duši...

Zde vložit citát ▼

S GRAFICKÝM ENGINEM JSME HODNĚ POHNULI. JEDINÁ VĚC, JEŽ ZŮSTALA NETKNUTÁ, JE DYNAMIKA, NEBOŤ TA SE OSVĚDČILA JIŽ V PRVNÍM DÍLU A ZACHOVÁVÁ JISTOU KONTINUITU V SÉRII.

▲ Zde vložit citát

VIVA LA REPUBLICA...

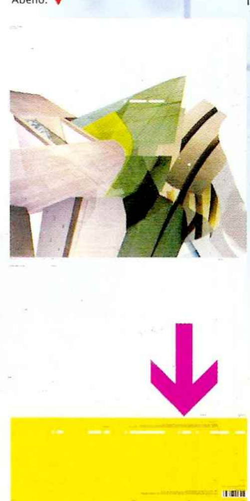
◀ Zde vložit název rámečku.

Ian Anderson z sheffieldské skupiny Designers Republic kdysi prohlásil, že každý, kdo použije termín 'rave grafika', by měl být udán designérské policii. Fraktalisté pozor... toto je muž, který přispěl k revoluční změně pohledu na počítačové hry. Skupina se proslavila prací na obalech alb kapel jako The Orb, Aphex Twin či The Shamen. Typické pro ně jsou estetické, rozmazané ikony, na které pokládají ilustrativní typografii, čímž vznikají zvláštní futuristické hybridy. Atmosféra, kterou dodali prvním dvěma titulům z řady *Wipeout*, zůstává jednou z vůbec nejvýraznějších v oboru videoher a *Wip3out* v tomto trendu bude pokračovat. Je sice trochu méně nápadný, ovšem na druhou stranu dokonale v souladu s premileniálním zeitgeistem. Brrr.

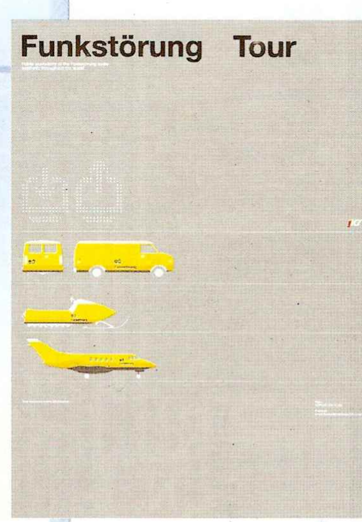
Vše od Designers Republic ▼

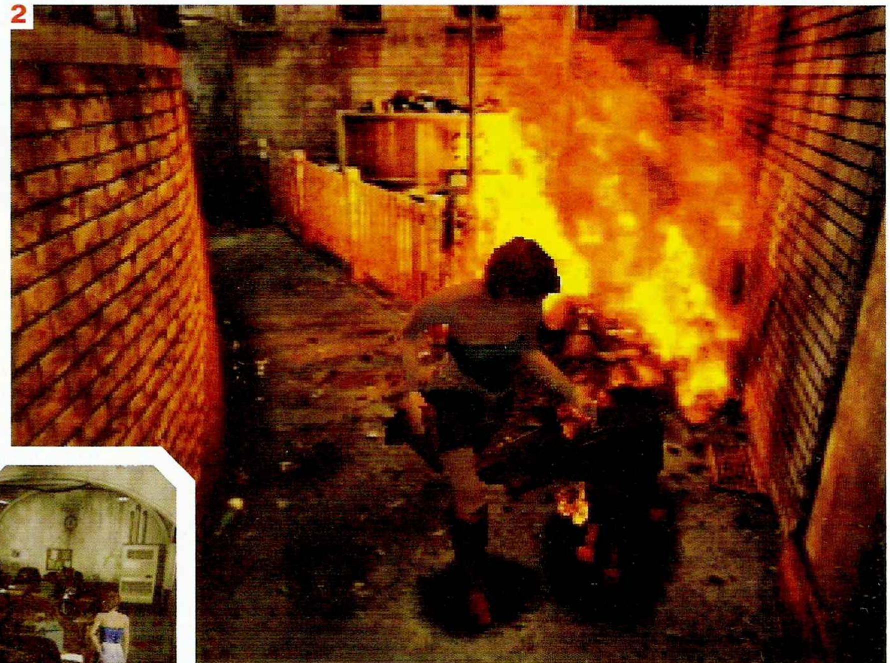


Sony Records US/UK/Japan, léto 1999. Vše od Designers Republic s výjimkou fotografie od Michaela C. Place exkluzivně pro Designers Republic a Hiroshi Abeho. ▼



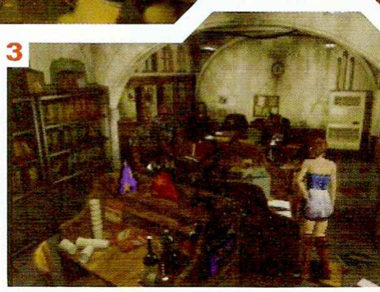
Převzato z původní tvorby pro kompilační album 'Additional-Productions' vydaného K7! Recordings, Německo, jaro 1999. Vše od Designers Republic. ▼











[1] A vy jako máte být moje temná hvězda? [2] Mám divný pocit. Áááá. Hořím. [3] Tohle asi není místo, kde byste se chtěli octnout, když vás pronásleduje oživlá mrtvola. [4] Umějí běhat po schodech, jestli to nevíte.

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

Situace v Racoon City je opět na pováženou.

Styl: hororové RPG
Vydavatel: Capcom
Výrobce: Eidos
Datum vydání: Prosinec

PROFIL



Shinji Mikami

- **Společnost:** Capcom
- **Zaměstnání:** producent
- **Historie v oblasti her:** *Resident Evil* (byl jsem ředitelem) a *Resident Evil 2* (produkoval jsem ho).
- **Vlivy na tuto hru:** „Filmy George Romera a naše předchozí pokusy v tomto žánru."
- **Oblíbená hra:** *The Legend of Zelda* na Super Nintendu.

Shinji Mikami už podruhé za sebou zasedá k interview s PSM nad svými milovanými hrami. Tentokrát byla řeč o nejnovějším nádorovitém přírůstku k *Resident Evil*. Dvakrát díky panu Mikamimu, neboť je velice zaneprázdněn.

Mohl byste hru *Resident Evil 3* popsat několika slovy?

Nemám šanci. Hlavně proto, že nato, abych se zde zmínil o všech detailech, je příliš velká. Hra má takovou hloubku, že ani nemá cenu začínat s nějakým shrnutím. A navíc, samozřejmě nechci hráčům pokazit ani kousek zábavy. Myslím, že bude lepší, když si počkají, až se hra dostane do regálů.

Je ve hře něco absolutně nového?

Uvidíte, že se něco najde... Například jsme zařídili mnohem větší přizpůsobivost hráči. Dosáhnete určitých bodů a podmínky, ve kterých se právě nacházíte, když jste třeba zahnáni do kouta nebo tak něco, vám umožní určité věci, s jejichž pomocí se vyhnete nebezpečí. Také zombiové jsou v tomto díle mnohem čilejší. Nestačí vyběhnout patro schodů, abyste jim unikli. Tito tvorové vás tentokrát budou pronásledovat celou cestu nahoru. Myslíme, že se díky tomu hra podstatně zrychlí. V této hře jsme se také snažili zvětšit flexibilitu hratelných postav. Přidáváme nový pohyb, při němž bude hráč moci na fleku udělat otočku o 180°. Výsledkem bude možnost napadnout zombii nebo naopak zdrhnout mnohem rychleji.





[1] Horká letní noc. [2] Inventář není hotov.



Fakt, že hráčům bude během hraní běhat mráz po zádech, se asi nezměnil?

Spousta změn, které jsme v této hře udělali, má posílit pocit, že po vás neustále někdo jde. Nebo ve vás alespoň vzbudit nezapuditelné zdání, že v okolní temnotě stále číhají přízraky připravené zákeřně na vás zaútočit.

Nepokusili jste se vybalancovat hororový prvek hry nějakou milostnou zápletkou? Claire je přeci velmi půvabná mladá dáma...



No... o tomhle bych se zatím bavit nechtěl. Některé věci by měly zůstat soukromou záležitostí.

Dozvíme se nějak, co se stalo s příběhem Jill a Chrise?
Tentokrát nás nebude zajímat, co se stane s Chrisem, hlavní postavou je totiž Jill. Ale bude se v podstatě začínat tam, kde skončil *Resident Evil 2*. Jestli se Chris později objeví, to už je zase jiný příběh...

Hra se odehrává 24 hodin před a po *Resident Evil 2*. Povíte nám, jak to bude fungovat?
Když vám prozradím, jak je příběh vystavěn, hra už nebude tak zábavná, jak by být měla. Na mou duši, nechci tady ze sebe dělat důležitého. Jen bych se velice bál prohospodařit byť i kousíček zábavnosti.

Slyšeli jme o postavě, která bude vystupovat pod jménem Carlos. Můžete nám prozradit něco bližšího?
Je to tak, v příběhu bude figurovat tajemná postava pojmenovaná Carlos. Jedna část hry spočívá v tom, že toho budete muset zjistit co nejvíc o něm a jeho minulosti, takže vám toho moc nepovím. Postačí, když řeknu, že nic není tak, jak se zdá...

Pravděpodobně je tu k likvidaci další hromada zombiů, ale prozradíte nám něco o ostatních příšerách, které na nás číhají?
Skutečným jádrem série *Resident Evil* jsou samozřejmě zombie. Bez nich by to byla úplně jiná hra, takže počítejte s tím, že se městem budou ploužit celé legie oživlých mrtvol. Pro tuto hru jsme připravili spoustu nových zombií a pěkně je 'vymódili', takže se máte na co těšit.

Řekněte nám, jak je tato hra v porovnání s předešlým dílem velká?
Resident Evil 2 byla zaměřena na masový trh, tak zvané „laické uživatele“. *Resident Evil 3* má být co možná nejzábavnější pro skalní fanoušky série *Resident Evil*.

Jaké budou mít postavy pohybové možnosti? Budou umět běhat, skákat a šplhat?
V *Resident Evil 3* se objeví celá řada nových způsobů jak se ubránit kontaktu s příšerami, které potkáte. Zároveň jsme se pokusili inovovat to, jak byste zombiím mohli znepříjemnit život. Zrovna teď pracujeme na takzvaném rolování, s jehož pomocí odrazíte každý nepřátelský útok. Myslím, že vás nové pohyby velmi uspokojí.

Hodláte také vylepšit inventář?
Zatím jsme se k tomu nedostali, ale je to velmi pravděpodobné.

1



3



2



[1] Prosil bych vaši peněženku, madam. [2] Jill na malé procházce po ulici. Ve městě nemrtvých to patrně nebyl nejlepší nápad. [3] Zombie jsou, jako můry, neodolatelně přitahovány světlem.



Jakým způsobem chcete vylepšit grafiku?
Přesně tak, jak to dělají všichni ostatní. Dali jsme dohromady jeden z nejlepších týmů grafických výtvarníků v našem odvětví. Kvalita jejich práce je momentálně opravdu značně vysoká.

Je v plánu nový engine?
Tak tohle v současném stádiu vývoje opravdu nemohu komentovat. Celá technická stránka hry je prozatím tabu.

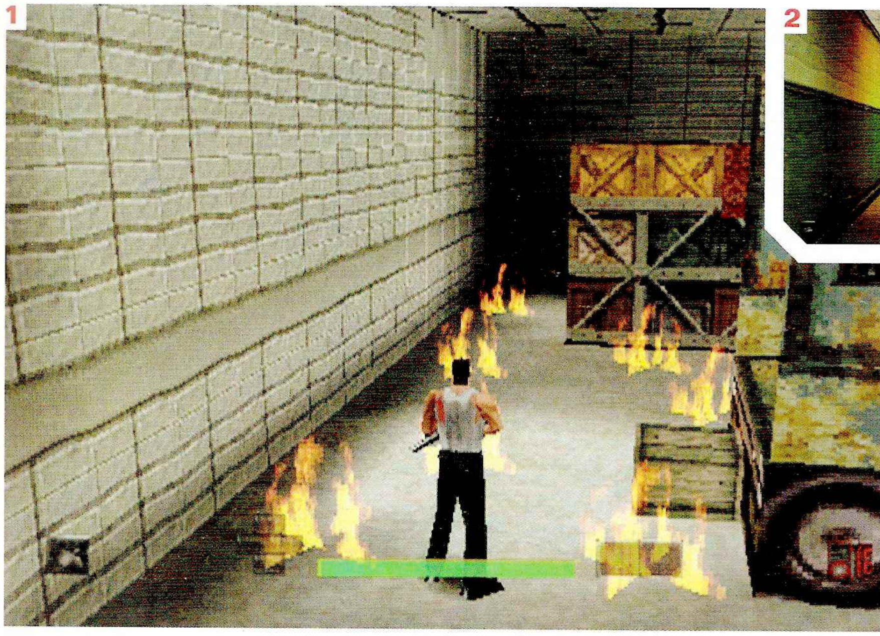
Jak jste to zaonačili s úhly kamery? Snažíte se o přiblížení se filmu?
Ano, mnoha způsoby. To, co uvidíte v *Resident Evil 3*, se bude velice podobat úkazům na stříbrném plátně.

Jaké plánujete renderované sekvence? Budou velké, nebo jen ilustrační?
FMV budou v této hře opravdu mimořádná. Snažíme se o vytvoření klipů, které hráče naprosto ohromí a samozřejmě také vysvětlí, o co v příběhu hry jde.

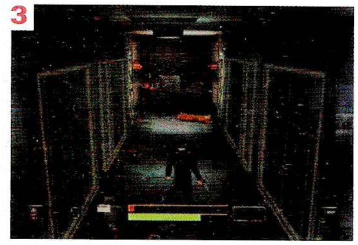
Na kterou stránku hry jste nejvíce pyšný?
Kde mám začít? Takže hra je naprosto skvělá v pěti rovnocenných ohledech...
1. Budete mít absolutní svobodu pohybu po celé herní ploše.
2. Některé věci, které budete moci dělat, jsou naprosto dokonalé (uvidíte sami).
3. Budete moci odbíhat do mnoha vedlejších příběhů, takže si hru rozhodně nezahrajete jen jednou.
4. FMV jsou FANTASTICKÁ!
5. Zombie, zombie, zombie a ještě jednou zombie.

Proč by si lidé ze všech her měli vybrat právě *Resident Evil 3*?
V současné době existuje a vzniká spousta hororových her. Ovšem ne všechny lze považovat za konkurenci, *Resident Evil 3* není jen o napětí a hrůze, i když i tohle je jeho součástí. Hra je však primárně zaměřena na skvělou hratelnost. Což je to hlavní, co se počítá.

Povězte nám o *Resident Evil 3* nějaké tajemství, o kterém nemá nikdo ani tušení.
Držíme to všechno v tajnosti, dokud hra nebude připravena pro trh.

1


2


3


4


[1] Jo. Děsný tílko. [2] Když máma říkala, nehraj si se zápalkami, myslela to doopravdy.
[3-4] *Die Hard Trilogy 2* dokazuje, že náladové osvětlení nemusí být vždycky sentimentální.

DIE HARD TRILOGY 2

Staré tílko je Johnu McClaneovi už těsné...

PROFIL



Gary Sheinwald

■ Zaměstnání: hlavní producent

■ Popis práce: „Hmm... dohlížím nad produkcí a vývojem mnoha titulů najednou, včetně koncepce, designu, plánování, lokalizace a vypilování nedostatků před odevzdáním her do výroby."

■ Historie v oblasti her: *Emlyn Hughes International Soccer, World Class Cricket, Loopz, Spider-man 3, Alien 3, Terminator 2, Simpson Cartoon Studio, Virtual Springfield, X-Files: The Game* a *Alien Resurrection.*

■ Vlivy na tuti hru: „Hlavním cílem je porazit všechny rivaly včetně *Die Hard Trilogy*. Myslím, že k dalším soupeřům patří *Syphon Filter, Time Crisis* a *Auto Destruct*, ale žádná z nich není tak rozmanitá jako *Die Hard Trilogy 2*."

■ Vaše oblíbená hra: „Cokoliv na N64."

Styl: střílečka
Vydavatel: Fox Interactive
Výrobce: N-Space
Datum vydání: listopad

Druhé pokračování hry *Die Hard Trilogy* se srovnává s takovými hrami, jako jsou *Syphon Filter* a *Time Crisis*. Gary Sheinwald vysvětluje, proč Fox Interactive opět podstupují tři hry za cenu jediné.

Povězte nám, pro nezasvěcené, něco o *Die Hard Trilogy 2*.
Die Hard Trilogy 2 je, jaké překvapení, pokračováním výborně prodávané hry *Die Hard Trilogy*. První trilogie se skládala ze třech samostatných her na jediném playstationovém disku a každá z nich byla inspirována jedním ze tří filmů Smrtonosná past. První hra byla akční adventura ve třetí osobě, druhá střílečka v první osobě (kompatibilní se světelnou pistolí) a třetí byla řidičská akce. Cílem *Die Hard Trilogy 2* je napodobit styl a hlavní rysy první *DHT*, ale vše značně vylepšit s použitím nejnovějších technologií. A protože už jsme vyčerpali filmovou inspiraci, bude mít *DHT 2* i zcela nový příběh, který se odehrává v Las Vegas a jeho okolí. Tentokrát jsme do hry začlenili i takzvaný režim Movie, takže se hráč přesouvá ze hry do hry podle vývoje příběhu. Pro ty, které bavilo hrát jen střílečku nebo řízení auta, jsme připravili režim Arcade.

Myslíte si, že touha hráčské veřejnosti pobíhat v tílku a střílet po automatech na colu je dostatečně silná, aby se toto pokračování ujalo?
Ne. Hráčská veřejnost si koupila miliony kopií prvního dílu *DHT* a já se domnívám, že hlavním důvodem pro přijetí tohoto pokračování bude nový dokonalejší design hry. A mimochodem John McClane má tentokrát jiný šatník, v němž nechybí smokink, bio-výstroj, ale ani těsné tílko.

Jaké jsou přednosti *Die Hard Trilogy 2* v porovnání s předchůdcem a ostatními konkurenčními tituly?
Hlavním pravidlem pro *DHT 2* bylo, že všechno musí být lepší než v *Die Hard Trilogy*. *DHT 2* je playstationový titul čtvrté generace - herní algoritmus je malé umělecké dílo se všemi nejnovějšími vymoženostmi. Máme pro všechno hi-res modely, mnohem větší úrovně, spousta konverzace, mnohem více animací a vůbec jsme rozvinuli

1


2

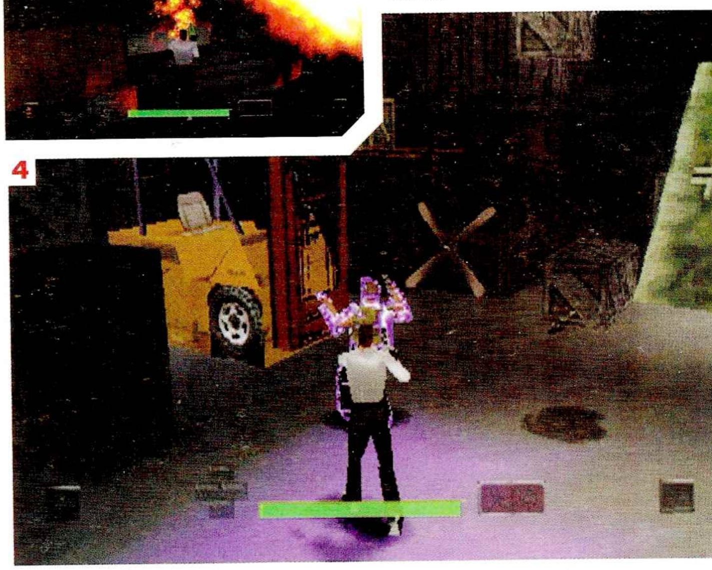

[1] Máte ho před sebou. [2] Už se to jiskří.







[1] Prásk. [2] Pánové, nevíte kudy se dostanu do potápěčské školy? [3] Semtex a rozbuška tvoří obvykle relativně riskantní kombinaci. [4] Panáček má dost nezdravou barvu.



všechny okrajové oblasti. Hra má složitější strukturu, konce úrovní střeží zarputilí bossové (první *DHT* disponovala jen řadovými nepřáteli) a také inteligence nepřátel nemá chybu. Všichni nepřátelé například střeží cesty v úrovni, aby nepropásli McClanea. Využívají také sluchu, takže když jste za zdí a způsobíte hluk, přijdou prozkoumat, co se tam děje. A je tu také mnohem více tajemna než v první hře. Dokonce i v automobilové hře najdete mnohem rozmanitější části vedle tradičních misí „najdi bombu" apod. Porovnávat hru s jejími rivaly je trochu zapeklitý úkol, protože jedinou skutečnou soupeřkou jí je hra *Die Hard Trilogy*. Žádná jiná hra toho nemůže tolik nabídnout - jsou to v podstatě tři prvotřídní playstationové hry v jednom balení a to nikdo jiný ještě neudělal. Přesto nejbližším soupeřem je asi *Syphon Filter*, který disponuje podobným enginem pro třetí osobu, dále *Time Crisis*, protože má podobný systém pro 1st person hru se světelnou pistolí, a možná *Auto Destruct* nebo nějaké *Need For Speed 3*, protože mají enginy optimalizované pro řízení auta. Ale žádná z těchto her nekonkuruje *DHT 2* přímo.

Kolik je ve hře násilí? Jaký druh nepřátel hráče ohrožuje?
Záleží na tom, jak definujete násilí. Tohle je jednoznačně hra, kde se násilí objevuje, stejně jako *Die Hard Trilogy*. Ale rozhodně si nemyslím, že násilí je v kterékoliv z her *Die Hard* klíčovou složkou. Očekává se od vás, že se vypořádáte se zlými postavami, ale za zranění nevinných kolemstojících dostanete pokutu.
Záporné postavy v této hře tvoří banda ničemných teroristů, kteří se vyžívají v ničení a ubližování a jediný John McClane je může zastavit. Tentokrát jsou postavy propracované a hodně spolu mluví.

Na jaký druh zbraní se můžeme těšit?
Všechny zbraně ve hře se podobají těm skutečným. Máte standardní pistoli Berretta a můžete si opatřit celou škálu zbraní, k nimž patří kulovnice, rotačák a opravdu skvělý plamenomet. Můžete také najít a použít tři druhy ručních granátů. Máte také k dispozici několik komb pro přímý boj. Nejskvělejší zbraní je plamenomet, protože jím můžete nepřátele zapálit a oni pak v plamenech běhají kolem. Hoř, broučku, hoř. O scénáři, podle něhož budou hráči při bojích postupovat, bych toho nerad prozradil příliš, abych vám nepokazil zábavu. Hra začíná v nově privatizovaném vězení ve státě Nevada. McClanea tam pozval starý přítel Kenny Sinclair, jehož jmenovali guvernérem. Jedná se o jeden z těch společenských večírků na oslavu jmenování do funkce. Vězení napadnou teroristé a vznikne zmatek. McClane musí předně vyváznout živý a pronásledovat prchající nepřátele pouštními kaňony. Pak se zúčastní přestřelky v poušti. V dalších částech pak budete jezdit ulicemi Las Vegas a Hoover Dam, bojovat v kasinu a na tajné vojenské základně.

Jak to bude vypadat s podporou periférií?
Dual Shock s vibracemi, PlayStaion myš, volanty, Neg-Con, běžné světelné pistole a také ty kompatibilní s G-Con 45 (doporučení - přesnost je lepší).

Režim pro dva hráče? Rozdělená obrazovka? Propojení?
Nic takového. *Die Hard* je o samotáři, o hrdinovi, který nikoho nepotřebuje, o Johnu McClaneovi.

Co je na hře nejlepší?
Mně se obzvlášť líbí to, jak je McClane díky enginu pro třetí osobu působivě animovaný - připlíží se až ke zdi se svou zbraní po boku a nenápadně vykukuje za roh, aby nevzbudil pozornost nepřátel. Hodně mi to připomíná způsob, jakým Bruce Willis ztvárnil tuto postavu v prvním filmu Smrtonosná past.

Na kterou složku hry jste nejvíce hrdý?
Je to něco opravdu subtilního - způsob, jak světlo proniká mřížemi na oknech vězení.

Na kterých hrách pracoval tým *Die Hard Trilogy 2* v minulosti?
N-Space vytvořili *Duke Nukem: Time To Kill* a *Danger Girl*, novou hru, která bude brzy vydána.

Povězte nám tajemství, které jste nikdy nikomu neprozradil.
Nemohu. Už nikdy bych nemohl nic takového udělat...

40 WINKS

Zalezte rychle pod peřinu! 40 zamhouřeníček je už na cestě...















[1] Magická exploze. [2] Pán se zeleným účesem je zlý, ale jednoduchý na poražení. [3-5] Grafika je jedna z nejsilnějších stránek hry. [6-7] Světýlko na cestu je při vandrování rozlehlým světem snů nezbytnost.

Styl: 3D adventura
Vydavatel: GT Interactive
Výrobce: Eurocom
Datum vydání: říjen

PROFIL



Chris Johnson

- **Zaměstnání:** producent
- **Firma:** GT Interactive
- **Popis práce:** „Zajistit, aby naše hry byly špičkové a zábavné. Trávím dlouhé hodiny s bláznivými grafiky, šílenými programátory a designérskými magory diskusemi o tom, co se přesně stane, až zmáčknu tohle tlačítko. Bloudím skrze hromadu nápadů a snažím se najít mezi nimi skutečné klenoty, které bychom mohli učinit součástí naší současné hry. A nakonec musím zajistit, aby hra byla dokončena a vydána včas."
- **Historie na poli her:** „Všechny druhy her, staré i nové. *Prince of Persia, Space Hulk, Populous I* a *II, Addiction Pinball* a pár pohodových her *F1*."
  Vlivy na tuto hru: „Nejlepší hry na světě: od *Crashe* až po *Spyra*."
- **Nejoblíbenější hry:** „Měl bych jako správný pamětník zvolit něco na způsob *Robotrona*, starých *Star Wars* či *Phoenixe*. Ve skutečnosti mě však stále nejvíce baví *Tekken*."

O této hře jsme vás už informovali obsáhle v Seznamte se. Nyní jsme zašli na skok za chlapci z GT, abychom zkontrolovali, jestli je všechno v pořádku. Věnoval se nám tam Chris Johnson...

Jak se daří hře *40 Winks*? Je něco nového?
Hra je stále hezčí a lepší. V současnosti programujeme novou umělou inteligenci pro nepřátele, takže se budou chovat hodně rafinovaně. Zároveň pracujeme na koncepci logických problémů v celé hře, aby to dostalo nějaký celkový smysl. Uvažujeme o tom, že připrogramujeme jedné z postav velkou hůl, kterou by mohla mlátit do jiných postav a do věcí. To se nezmiňuji o přidaných grafických efektech prostředí a o nádherném horizontu v městě pirátů.

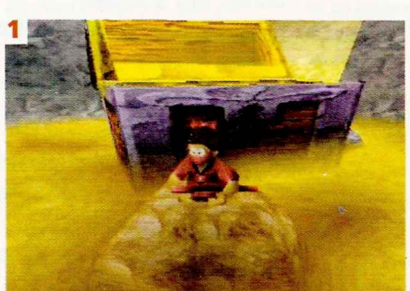
Jak flexibilní budou postavy hry Ruff a Tumble? Jaké speciální pohyby lze od nich očekávat?
Jak postupujete hrou a objevujete rozmanité kostýmy, učíte se spoustu různých druhů útoků a jedinečných dovedností, které vám umožní pokročit dále. Například v jednom z kostýmů je možné se do nekonečna točit a smést vše, co se k vám přiblíží. Jindy pomocí dalšího speciálního oblečení můžete nepřátele zvláštním způsobem nakopnout ven z obrazovky.

Jak se liší dívčí a chlapecké oblasti ve hře. Nepanuje tu náhodou diskriminace?
Ani jedna z postav není výrazně silnější. Každá má své speciální schopnosti a zbraně. Například coby ninja má Tumble k dispozici tyč nazvanou Bo, zatímco Ruff se chopí dvou šavlí. Já jsem osobně s Bo bojoval, a to byste se divili, kolik tahle věc dokáže nadělat neplechy. Ve hře existuje několik oblastí, které může otevřít buď jeden, nebo druhý, čili ji nedohrajete, pokud se nenaučíte ovládat oba.

Můžete nám trochu přiblížit systém změny kostýmů/postav?
Když nastane příležitost, skočíte do nového kostýmu a zůstanete v něm, dokud sbíráte speciální power-upy, které prodlužují váš život v této roli (zobrazený v sekundách). Každý kostým vám poskytne sadu zcela jedinečných schopností, bez nichž byste nemohli hru dokončit.

Jsou ve hře nějací noví nepřátelé?
Máme tam už spoustu kostlivců v úrovni se starým hradem. Tihle jsou fakt nepříjemní, takže pokaždé, když nějakého potkáte, neubráníte se hlasitému nadávání. Pokusili jsme se též více odlišit nepřátele po vizuální stránce. Víte, co mám na mysli? No třeba účesy, barva plášťů a podobně.

Je pravda, že se bojíte jít spát se zhasnutými světly?
Nikdy už nespím při tmě. Ve tmě se dějí podivné věci...





[1] Častá změna kostýmů se jedině doporučuje. [2] Narcis hleděl upřeně na svůj obraz...

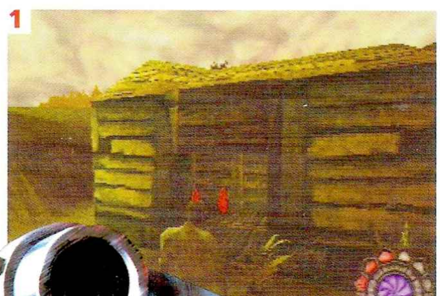


SHADOW MAN

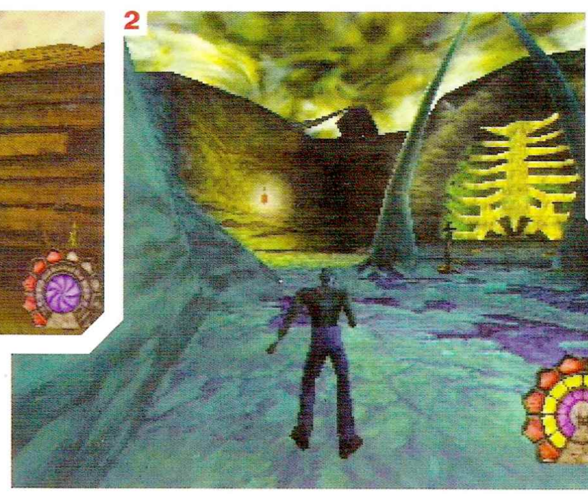
Pokud se vám zdál film Sedm příliš depresivní a nechutný, pak si raději jděte připravit šálek jemného zeleného čaje na uklidnění.



1



2



3



4



[1] Všichni dobře víme, že masoví vrazi se skrývají v přítmí. Tak proč tam proboha lezeme? [2] Brána vyrobená ze žeber. Milé. [3] Osvoboďte tuto zmučenou duši. Prostě ji odprásknětě. [4] Řeka krve.

Brutální obsah. To obvykle znamená potoky krve, šílené mrzačení všech tvorů široko daleko a také uctívání ďábelských sil. Chvála budiž tomu Nejrohatějšímu, *Shadowman* tato očekávání rozhodně nezklame. Ty potoky krve, to vůbec nejsou potoky, ale rozvětvené rudé řeky, na nichž je vyhlášen třetí stupeň povodňového ohrožení. Hlavní hrdina tu má na hrudi masku s ohnivýma očima a je to nejstrašlivější a nejsatanštější stvoření, jaké kdy po světě chodilo od dob, co Johnatan Demme vypustil Hannibala Lectera a pak si odjel válet šunky do toho svého Karibiku.

Jistě jste četli naši seznamku, uveřejněnou v PSM 16, a tak víte, že oním Shadowmanem je Mike Leroi, anglický student, z něhož se stal otrok kouzelnic voodoo. Stojí před úkolem vystopovat čtyři vraždící duše, které uprchly ze strašlivé citadely Asylum. Aby toho dosáhl, poskakuje mezi světem živých a mrtvých, hledá v záznamech FBI a objevuje texty spojené s kultem voodoo - a také zhusta používá svůj Magnum 10 Eagle. Podobně jako *Silent Hill* je i toto jakási akční adventura, která se soustřeďuje hlavně na atmosféru, ovšem přijde-li na to, neváhá jít i do těch nejdrsnějších detailů - takže se dočkáte nejen litrů krve, ale i několika kilometrů střev.

S postupem hry je Leroi stále zdatnější v magických schopnostech, své nepřátele častuje sprškami ohnivých koulí nebo je likviduje voodoo zbraněmi vyrobenými z kostí mrtvých. Ty první úrovně, které jsme si na vlastní kůži vyzkoušeli, měly skutečně hrozivou atmosféru. V močálech státu Louisiana se budete brodit po kolena ve smradlavém bahně, prsty se budete zarývat do kypré země v zoufalé snaze zachytit se alespoň něčeho pevného. A i když nakonec vylezete na pevnější zem, ani zde nenajdete klidu: cesty se ztrácejí opět v močálech, navíc setkání s takovým rotvajlerem také není žádný med. Ovšem jakmile opustíte

> TY POTOKY KRVE, TO VŮBEC NEJSOU POTOKY, ALE RUDÉ ŘEKY, NA NICHŽ BY MĚLO BÝT VYHLÁŠENO POVODŇOVÉ OHROŽENÍ.

■ VÝROBCE:	Iguana	■ ZEMĚ PŮVODU:	USA
■ VYDAVATEL:	Acclaim	■ STYL:	3D akční adventura
■ DATUM VYDÁNÍ:	září	■ POČET HRÁČŮ:	1

1



[1] Pohleďte na smutnou krajinu odvrácené strany života.

ŠAMANSKÝ OČISTEC

Na rozdíl od většiny 3D adventur, kde příběh začíná a končí vyhlazenou renderovanou sekvencí, je každá jednotlivá úroveň *Shadowmana* odstartována sadou narativních screenů. Během tohoto výkladu se dostáváme do specifického jazyka a seznamujeme se s mnoha voodoo-týpky.







Voodoo v deseti lekcích: Stačí jenom stále hovořit o šutrech, krvi a kuřatech s podivnými hadími postavami s černou kápí, kteří stojí před bizarní kostěnou architekturou.

svět živých, všechno se jenom zhorší. Vstoupíte do onoho světa a hned vám přibude práce: odstřelovat hlavy zombiím a podobné věci. Teprve po chvíli se setkáte s Jaunty, chlápky v klobouku a s tělem štíhlým jako had (hledejte bránu udělanou z lidských žeber). A ani v této oblasti není

> VSTOUPÍTE DO ONOHO SVĚTA A HNED VÁM PŘIBUDE SPOUSTA PRÁCE: ODSTŘELOVAT HLAVY ZOMBIÍM A PODOBNÉ VĚCI.

smrt nijak krásná - jezera plná krve, přeskakování z plošiny na plošinu, obrovské ještěrky apod. Nepříjemné? No rozhodně, ale na druhé straně zábava.

Shadowman v sobě má cosi, co by jej mohlo podstatně odlišit od podobných satanských odyseí, jako byl například *Akuji* nebo *Soul Reaver*-oním prvkem je žánrem komiksu inspirovaná dějová linka zasahující do akčních scén. Tak například po každé bitvě se objeví dialogová obrazovka a vy si můžete s těmi monstry jaksi poklábosit, což hře dodává erpégéčkový nádech. Je třeba prohledat hodně záznamů, abyste mohli najít všech 120 duší - je to úkol na takových 70 hodin čisté hry. A přestože na hře je stále co zlepšovat, zejména co se vizuální stránky týče, aby se hra dokázala vyrovnat takovému *Soul Reaverovi*, přesto již teď vypadá více než slibně. Další nekompromisně dospělá hra. Je důvod k radosti.

Pete Wilton

1



2



8



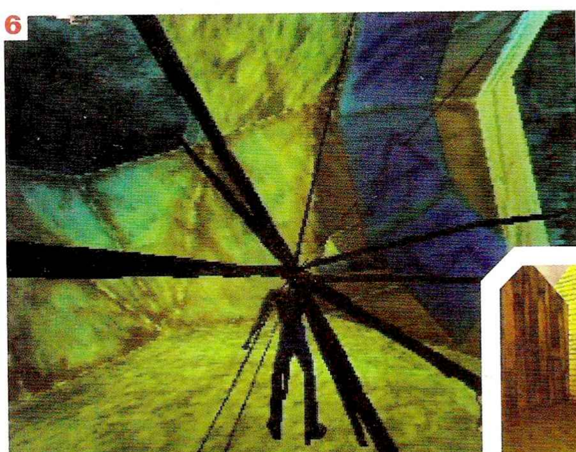
7



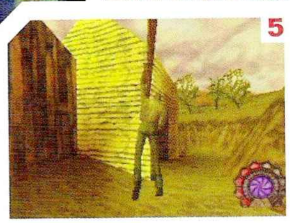
3



6



5



4



[1] Akce v jeskyni. [2] Mladší čtenáři nechť odvrátí zrak. [3] Plošinky v jezeru krve. [4] Tomuhle psovi citelně schází slušné vychování. [5] Jak vám šel šplh? [6] Osvobození jedné prokleté duše. Zbývá jich ještě 119. [7] Cool výbavička. [8] Panoramatický výhled na svět.

PSM NÁZOR

⊕ PLUSY

- Strašidelná a napínavá hra
- Skvělé úrovně
- Silný příběh pro dospělé

⊖ MINUSY

- Není pro děti (pokud jste dítě)
- Možná nebude namáhavá na myšlení

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

I v této relativně rané beta-verzi vypadá *Shadowman* velice slibně. Je ještě potřeba podívat se na grafiku, pak by možná hra mohla posunout PlayStation způsobem, jakým se to žádné trojrozměrné adventuře ještě nepodařilo. To, co činí z *Shadowmana* jednu z nejlepších a nejďábelštějších hororových her, které kdy svým ocelovým paznechtem zaškrábaly na velkou zeď jménem PlayStation, je především totální atmosféra a autentický dojem, že si skutečně hrajete právě na Satanově dvorečku.

CASTROL HONDA SUPERBIKE RACING

S Hondou lze být velkým frajerem na sídlišti, transkontinentálním cestovatelem v kožené kombinéze, lupičem kabelek nebo třeba mistrem světa...

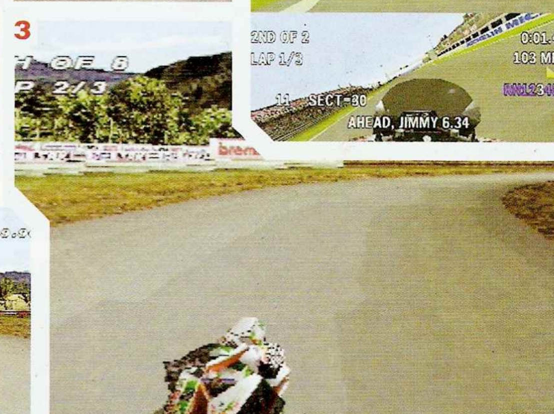
Závody motorek jsou na území PlayStation neprobádané jako panenské deštné pralesy. Zatímco svahy ostatních žánrů jsou už zarostlé celými chvosty kvalitních her, teritorium jednostopých vozidel zůstává stále, až na několik průměrných motokrosových titulů, neporušené. *Castrol Honda SuperBike Racing* je tak v oboru silničních mašin prvním vážným kandidátem, jež se snaží vetřít do naší přízně.

Je jasné, že ve hře o motorkách bude mít důležitou roli naklánění. Okamžitě můžete zapomenout na pošetilou vzdušnou akrobacii patřící k motokrosu, zde vás čeká jízda s kolenem jen několik milimetrů od povrchu vozovky a přesné přejíždění pruhovaných krajnic rychlostí 250 za hodinu. Je tu možné použít analogický ovladač. Reakce vaší motorky na obrazovce na škubání levým stickem jsou živé, ale ne přehnané. Váš jezdec se naklání, motorka také a pneumatiky se žhaví třením. V nastavení Rookie se proháníte dle libosti a nenastanou vám větší problémy. Ovšem až se dostanete do úrovně Amateur a přidají se kolize,

ČEKÁ VÁS JÍZDA S KOLENEM NĚKOLIK MILIMETRŮ OD POVRCHU A PŘESNÉ PŘEJÍŽDĚNÍ KRAJNIC RYCHLOSTÍ 250 ZA HODINU.

1


2


3


6

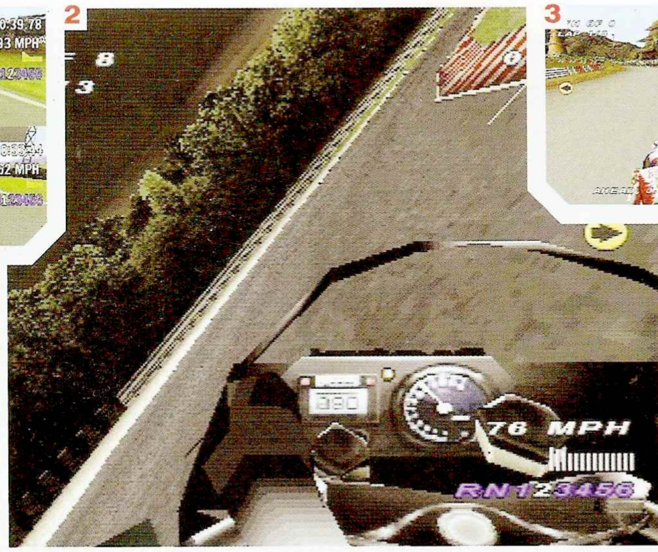

5


4

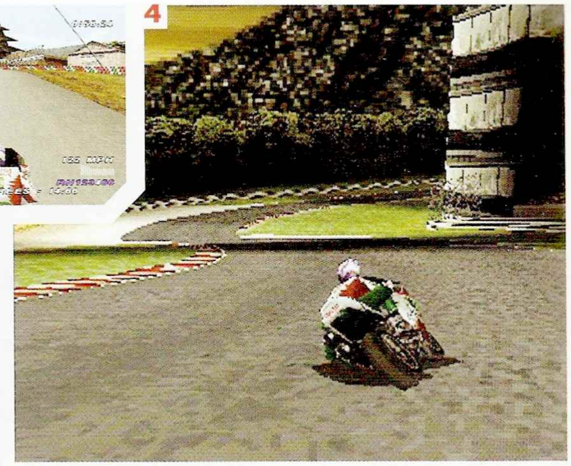

[1] V Replayi se můžete podívat, jak budete poslední. [2] Průměrný split-screen. [3] Náklon v zatáčce. Častý to obraz. [4] 'Kokpit.' [5] Všimněte si zlověstné žluté šipky. [6] Jízda pro osamělé.

■ VÝROBCE:	Interactive	■ ZEMĚ PŮVODU:	Velká Británie
■ VYDAVATEL:	THQ	■ STYL:	závodní (motocykly)
■ DATUM VYDÁNÍ:	září	■ POČET HRÁČŮ:	1 nebo 2

1


2


3


4


6


5


[1] Ve split-screenu jsou chyby grafiky nejmarkantnější. [2] Jaká je rychlost? Mrkněte na tacháč. [3] Hezká helma, frajere. [4] Vzrušující Replay? [5] Reklama. [6] Kde mám brýle na noční vidění?

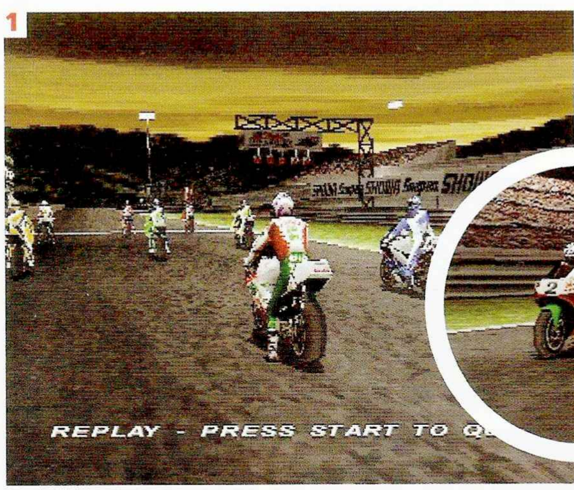
> KDYŽ SE DÁ *HONDA* DO POHYBU, VYPADÁ NAJEDNOU ŠKAREDĚ A OŠKLIVĚ. HLAVNÍM PROBLÉMEM JE POMALÉ ZOBRAZOVÁNÍ.

budete každou chvíli smykem vylétávat z trasy a motorky se vám budou pokládat na bok. Někomu se možná hra *Formula 1* zdála náročná na zvládnutí, ale vězte, že pokud budete chtít vyhrát v *Honda SuperBike*, pak teprve poznáte, čemu se říká náročný trénink.

Co říkají statistiky? Proti vám bude jezdit až 23 počítačem řízených soupeřů - což samozřejmě znamená pořádnou konkurenci i pro optimistu. Díky oficiální licenci tu máte k dispozici opravdové Hondy. A samo za sebe mluví i 14 závodních a četné smyky umožňujících okruhů. Některé závody se jezdí na okruzích speciálně vybudovaných pro tento účel, jiné se odehrávají v ulicích města (naštěstí předem vyčištěných od školáků a turistů). Jak se dalo očekávat, nechybí ani režim pro dva hráče s vertikálně nebo horizontálně rozdělenou obrazovkou. Ale hra při nich dosti trpí. Prémiové okruhy dávají pokročilým závodníkům možnost zajezdit si třeba na testovací trati Montegi. „Ale nejedná se o *Gran Turismo* na dvou kolech, že ne" mohla by znít poznámka bezelstného diváka k předběžné verzi hry. Odpověď je ne.

Dokud se motorky nerozjedou, scéna působí poměrně dobře. Ale když se dá *Honda SuperBike* do pohybu, vypadá najednou škaredě a ošklivě. Hlavním problémem je pomalé zobrazování. Krajina v popředí se posouvá přerývaně a doskakuje všude s výjimkou úzkých zatáček. Stroje při projíždění pod mosty ztrácí stíny a našlo by se spousta dalších výtek tohoto typu. Stručně řečeno v této nehotové verzi je *Honda SuperBike*, co se grafiky týče, hodně nedokonalá. Díky tomu nemůže být ani řeč o nějakém mimořádném vzrušení z rychlé jízdy. Kam se tedy máte uchýlit, když toužíte po závodění na dvou kolech? Že by k pošetilým skokům *Moto Racera 2*? Nebo k *Road Rash 3D*, hře neupravené natolik, že připomíná pět dní neholenou tvář majitele Harley-Davidsona? Můžeme jen doufat, že u *Honda SuperBike* se nakonec přeci jenom vše v dobré obrátí.

Pete Wilton

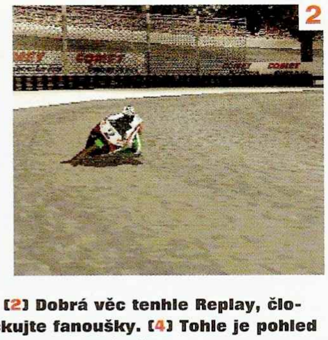
1




5


4


3


2


[1] Countdown před startem. [2] Dobrá věc tenhle Replay, člověk nevidí do dálky. [3] Checkujte fanoušky. [4] Tohle je pohled z tribuny. [5] Určitě to dotáhnete na první místo.

PSM NÁZOR

⊕ PLUSY

- Až 23 soupeřů.
- Skutečné Hondy.
- 14 závodních okruhů.

⊖ MINUSY

- Graficky silně podezřelá.
- Defektní split-screen.
- Málo dynamický dojem ze hry.

! PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

I když je celkové pojetí lepší než u ostatních her s motocykly, máme k tomuto titulu stále ještě značné výhrady. Především proto, že grafika nestačí zobrazovat dění. Všechny závodní hry jsou hlavně o rychlosti. A když se prostředí mění tak pomalu a trhaně jako v této verzi, to už bude lepší se projet dvacítkou na kole.

CARMAGEDDON

Připravte se, že budete mít obrazovku nasáklou faktorem RH-negativní nebo co to mají počítačové postavičky místo krve.

Asi by vám dalo hodně práce, kdybyste měli najít někoho, kdo se zajímá o videohry a nemá tušení o sporech provázejících *Carmageddon.* Je to hra, která po celé Evropě rozdmýchala vášnivé diskuse na téma násilí. Bulvár předhodil lidem pikantní povídačky o téměř skutečných bouračkách, krví prosycené animaci a orgiastickém násilí. Nyní se ve světě videoher nejneslavněji proslulý titul připravuje na útok na PlayStation. Přistupte a staňte se chladnokrevným Maxem Damagem, hlavní postavou hry a pěkně ošklivou tlamou. Na co se tu vlastně můžeme těšit? Pro začátečníky tu máme hejno krvelačných postav vytvořených „zkomolením" obličejů členů týmu, který hru vytvořil - všech 25. Každý ze šílených jezdců má vlastní vozidlo a může ohrozit vaše šance na úspěch. Vyberte Maxu Damageovi blýskající se červený Eagle, asi nejlépe zvládnutelné auto v momentálním stádiu hry, a brzy už budete schopní svištět po okruzích a lámat rekordy. Ale až se uchýlíte k obtížnějším, přesněji řečeno méně konvenčním vozidlům, úroveň obtížnosti rázem vystřelí nahoru.

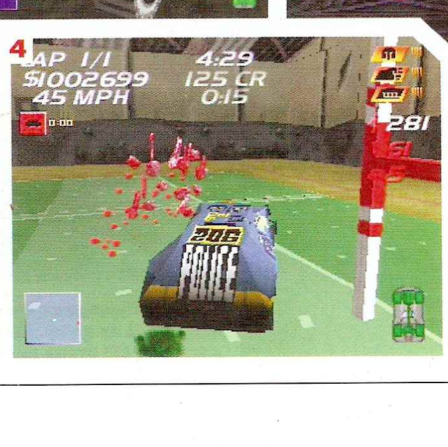
Hra sice vypadá jako závodní, ale pravda je mnohem složitější. Rozhodně to není závodní hra v tradičním slova smyslu. Je pravda, že musíte jezdit s autem po 30 křivolakých tratích. Ale ve snaze stát se mistrem vyhlazovačem musíte také během závodu zlikvidovat co nejvíce postav. Tato žalostná stvoření se plouží kolem jako vedlejší postavy ze špatného filmu a při kontaktu s vaším nárazníkem explodují ve směsi krve a vnitřností. Pro to, co z nich zbude, se nejvýstižněji hodí označení 'bordel'. Vaše možnosti

LIKVIDUJETE ZÁBAVNÉ SKUPINKY POSTAV, KTERÉ, POKUD DO NICH VRAZÍTE DOSTATEČNOU SILOU, VYBUCHUJÍ JAKO OHŇOSTROJ.

1


2

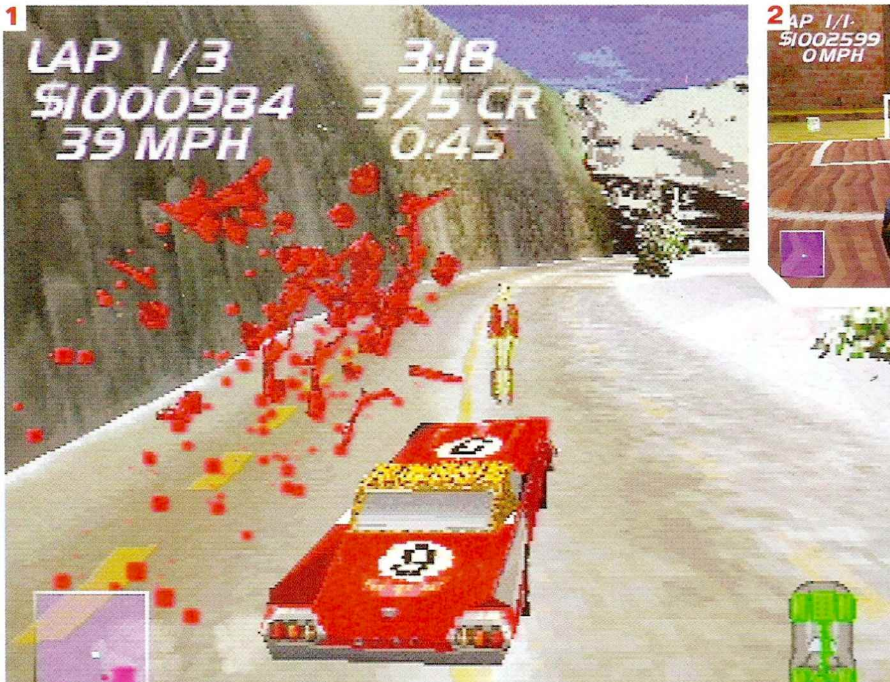

3


4


[1] Destrukce na obzoru. Chudák mini, bude to mít těžké. [2] Big Foot je připraven si řádně 'zazávodit'. [3] Červený vůz má nejjednodušší ovládání. [4] Americký fotbal je dosti drsná hra.

■ VÝROBCE:	**SCI**	■ ZEMĚ PŮVODU:	**Velká Británie**
■ VYDAVATEL:	**SCI**	■ STYL:	**Krvavá závodní hra**
■ DATUM VYDÁNÍ:	**říjen**	■ POČET HRÁČŮ:	**1 nebo 2**

1



2



3



5



4



[1] Ano, to je krev. A pěkně červená. [2] Trochu nefér penalta. [3] Smyky na sněhu a ledu způsobí větší masakr než dopravní zácpa v Moskvě. [4] Dvojník frontmana skupiny Prodigy tu vystupuje s červeným džípem. [5] Ne každý tu chce závodit.

JE TO NĚCO JAKO KOMBINACE REŽIMU TOTAL DESTRUCTION Z *DESTRUCTION DERBY 2* A VETŘELCE. NIC HEZKÉHO.

však nekončí s individuálním přejížděním těch nebožáků. Můžete také likvidovat zábavné skupinky tupých postav, které, pokud do nich vrazíte dostatečnou silou, vybuchují jako novoroční ohňostroj. Cíl je prostý a jednoduchý. Dokončit všechny okruhy a také půl tuctu misí, což znamená zlikvidovat všechny 'chodce' v úrovni během vymezeného času nebo zničit všechny ostatní auta na place - což je často extrémně obtížné. Zajímavostí je, že AI byla sestavena tak, aby se citlivě přizpůsobila míře agresivity, kterou do hry vložíte. Můžete se jen tak proháněť po trati, všemu se vyhýbat a prakticky se nedostanete do větších problémů. Ale pokud začněte narážet do protivníků, oni se na vás vrhnou jako vosy. Je to něco jako kombinace režimu Total Destruction z *Destruction Derby 2* a Vetřelce. Nic hezkého. Ovládání je v této verzi ještě trochu nedodělané. Každopádně se můžete připravit na časté tahání za ruční brzdu, jinak mnohé zatáčky nemáte šanci správně vybrat. Máme na mysli například zatáčky ve tvaru U, které vás krásně vynesou, přičemž jen tak mimochodem zlikvidujete bokem vozidla šest čumilů. Za takové výkony je pěkný balíček plný dolarů, a budete moci své auto udržovat ve špičkové kondici. Logicky, čím víc srážek proděláte, tím bude vaše autíčko míň pohledné. Ale při zmáčknutí speciálního tlačítka se okamžitě (za cenu několika babek) opraví přímo před očima.

Ve hře je spoustu zábavných režimů, Death Match, Tag, standardní Racing a mnohé další. Všechny je můžete hrát na rozmanitých okruzích. Nechybí ani režim pro dva hráče, takže můžete likvidovat i své krvelačné kámoše a stáhnout jich několik z kůže. Obrazně řečeno.

Co se problémů týče, podařilo se nám zjistit, že prvním a nejdůležitějším z nich je grafika - doskakování objektů by se opravdu měla učinit přítrž. Přece jenom je trochu obtížné něco udělat, když se před vámi v rychlosti 160km/h z ničeho nic objeví kvalitní zeď. Špatně reagující ovládání také nedovoluje rychlé a ostré manévry, které hra vyžaduje. Ale to všechno vzali tvůrci na vědomí a programátoři teď mají plné ruce práce s vylepšováním. Už teď se můžete těšit, že až se dostane na pulty, nastanou diskuse a plné sudy virtuální krve.

Dan Mayers

PSM NÁZOR

⊕ PLUSY

- Rozmanitost tratí a postav.
- Systém misí. Je to osvěžení proti klasickým závodům.
- Spousta herních režimů, které prodlužují životnost.

⊖ MINUSY

- Grafika ještě potřebuje hodně vylepšit.
- Doskakování objektů.
- Ovládání aut je příliš nedokonalé na to, aby se daly zvládnout všechny vozy.

! PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

I když hru *Carmageddon* prodává její pověst, bylo by třeba ještě věnovat zvýšenou pozornost detailům, vylepšit grafiku a vypilovat ovládání, jinak by z toho mohla být ostuda. Každopádně to ale je příjemná (nebo nepříjemná, záleží na vašem vkusu) změna po všech těch závodních simulátorech.



■ VÝROBCE:	Psygnosis	■ ZEMĚ PŮVODU:	Velká Británie
■ VYDAVATEL:	SCEE	■ STYL:	plošinovka/adventura
■ DATUM VYDÁNÍ:	září	■ POČET HRÁČŮ:	1



Další psovitý savec se dočkal polygonové fazóny. Budou ovšem brát ostatní obyvatelé digitálního lesa lišáka Kingsleyho vážně?

K*ingsley* se už kolem PlayStationu potuluje pěkně dlouho. Převrat v Psygnosis znamenal pro spoustu her zapomnění, ale titul, který je nyní již v konečných fázích vývoje, přijal nový vládce (Sony) pod svá vydavatelská křídla. Posední výkony Psygnosis při vytváření tohoto typu her, tj. plošinových adventur, nejsou zrovna oslnivé. Pamatujete na průšvih jménem *Rascal*?

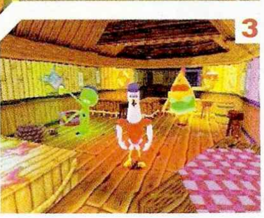
Kingsley se díky bohu už od počátku zdá být více životaschopný. Je to lišák, který dostal stupidní jméno. Dobrá, ale dál už to je slibnější. Zápletka bude asi taková: zlý hlodavčí kouzelník Bad Custard má knihu kouzel patřící vládkyni Ovocného království a s pomocí jejích kouzel se snaží z 'rytířů Pravdy' udělat 'rytíře Temnoty'. Osiřelý lišáček Kingsley (achich!) se chce stát rytířem Pravdy. Aby se jím stal, musí Custardovi knihu přinést. A pak už následuje plošinovkové dobrodružství, které se odehrává v různě pojatých vesnicích Ovocného království.

Akce se snaží co nejvíce napodobovat hry jako *Crash*, *Croc* nebo *Spyro*. Celá hra ovšem probíhá v malinko volnějším tempu. Neříkáme, že je pomalá, prostě je to její styl. Neznamená to ovšem, že by byla škodlivě jednoduchá. Například správné ovládání lišáka patří do kategorie náročných. Neustále musíte s pomocí analogického sticku (nebo směrových tlačítek) Kingsleyho kormidlovat směrem, kterým chcete jít. To není příliš pohodlné, zvlášť když vás nějaký nepřítel mávající mečem zažene do kouta. A pokud se vám toho lotra nepodaří hned napoprvé probodnout dýkou, budete sakramentsky litovat svého osudu. *Kingsley* vám ale má co nabídnout. V úvodu se nejprve seznámíte s hlavními protagonisty a pak se naučíte používat zbraně, které budete moci najít. Také dostanete instrukce ohledně obrany proti útokům. Grafika je jasná a ostrá s perfektně ztvárněnými tématickými prostředími. Ať už se plížíte džunglí nebo dovádíte na pirátském ostrově, všude je ta správná atmosféra. *Kingsley* je další hra, která vypadá infantilně, ale je dospělácky náročná. Hned ze začátku hry je jedno místo, kde i ostřílený hráč bude mít co dělat s válejícími se sudy proti lišákovi. Kingsley sám je ovšem charismatická a sympatická postavička a v jeho příběhu mnozí najdou zalíbení.

Steve Bradley







[1] Štítem se lze účinně bránit. Pozor na něj! [2] I ve videohrách může být ošklivé počasí. [3] Nejdivnější hospoda všech dob.





[1] Tohle jsou jeho kamarádi. [2] Zde je lišák v plné kráse.

PSM NÁZOR

⊕ PLUSY

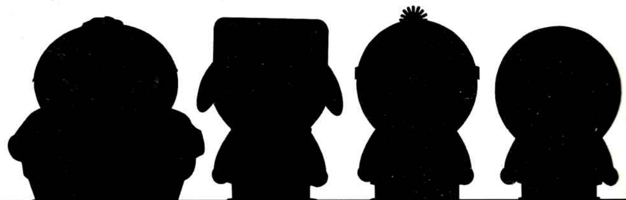
- Silná atmosféra.
- Skvěle animovaná grafika.
- Dobrý systém výuky pohybů.

⊖ MINUSY

- Složité ovládání.
- Občasná menší rychlost spádu.
- Zdaleka není tak inovativní jako Ape Escape.

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Kingsley? Je k zulíbání roztomilý! Otázkou je, zda to bude více plošinovka nebo akční adventura. Popravdě řečeno tahle dualita mu asi zůstane po celou hru, přesto se od něho po půlhodince už neodtrhnete. Ne všechno se sice zdá být ideální, ale ve hře nejdete také spoustu prvků, které pohodlně snesou označení „slibné".



S$UTH PARK: RYCHLÝ PRACHY?

Že nevěříte, že to bude dobrá hra? Nejste sami. Všichni si uvědomujeme, jak současná reklama dokáže vybudovat na popularitě oblíbené předlohy mýtus geniální hry. Tak jsme si řekli, že jediný způsob, jak se dobrat k trochu smysluplnějším informacím, bude povídání přímo s tvůrci. Otázky má na svědomí Dan Mayers.

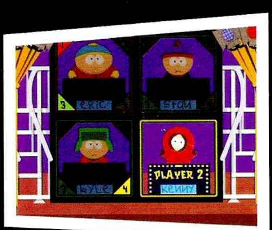




Kenny je mrtvý. Nezemřel na mor, který roznášejí po městě krysy, neskončil v rukou vetřelců, a dokonce ho nezničila ani kletba Satanova. Odešel, protože ho ani ta nejnepromokavější větrovka nemohla zachránit od utonutí - v moři tzv. merchandisingu...

South Park býval vedle Simpsonových často označován za nejlepší animovaný seriál pro dospělé. Citace byly citovány, videa rozmnožovány a klipy stahovány z miliard internetových stránek a přehrávány do skonání světů. Byl to nefalšovaný kult. A dnes? Dnes byl tento seriál vytlačen z undergroundu do přízemí a z přízemí do drahé restaurace na střeše luxusního hotelu. Z kultu se stala penězi nacpaná kráva, která se vyvaluje ve výlohách obchodů nacpaných klíčenkami, samolepkami, hračkami, hrnky na kafe, rolemi hajzlpapíru, baseballovými čepicemi, tričky a vůbec vším možným, na co můžete připevnit ono legendární „Ach bože, Kenny je mrtvý".

Připadá vám to drsné? Dost možná. Internet je zamořen nesčetnými fanouškovskými stránkami a děti stále křičí „DĚVKO!" na jiné děti. Je třeba si upřímně přiznat, že seriál South Park se už vesele vyhoupl na komerční vrchol své kariéry a dostal se do kategorie Simpsonových. Teď může skoro každý zasvěceně diskutovat o South Parku, a to je vlastně dobře. Někteří se hihňají jeho fórům. Sice prý není tak intelektuálský jako Simpsonovic famílie, ale zase je většinou o něco odvážnější. Někteří naopak poukazují na to, že kdo chce slyšet sprostě nadávající děti, nemusí sledovat South Park. Stačí si vyrazit na nejbližší pískoviště. Někteří budou dokonce namítat, že postavit humor na dětském nepochopení jazyka dospělých je nemorální. Takže co to vlastně je? Komedie s ostrovtipem a geniální výsledek bedlivé pozorovatelské činnosti, nebo brak, který je na stejné úrovni jako trička s obrázkem dvaceti kopulujících růžových hrochů? Koho to zajímá, když se to prodává...





Uprostřed téhle diskuse se firma Acclaim chystá vydat hned celou trojici her postavených na seriálu South Park: *South Park*, *Chef's Luv Shack* a *South Park Rally*. Ale stojí tyhle nové hry za ten balík, co byste měli za ně zaplatit? Nebo je to jen další průkazně podlý pokus o přiživnictví na veleslavném jménu?

Začněme s tím nejjednodušším. Kdo přišel s nápadem udělat trilogii *South Park*? Acclaim, Comedy Central, nebo to dokonce byli (šeptem) samotní autoři seriálu Parker a Stone?

„No," začíná výkonný viceprezident Acclaimu Darrin Stubbington, „jedná se o projekt, na němž spolupracovalo mnoho talentovaných lidí. To sice zní jako pěkně otřepaná fráze, ale projekt samotný z toho skutečně hodně těžil. Pánové z Comedy Central a Matt a Trey vymysleli skvělé věci..."

Média vytvořila ze South Parku kult. Jsou hry součástí toho všeho?

„Mám z toho dobrý pocit," říká Stubbington. „Hry vnáší do světa seriálu čerstvý vzduch, což bude určitě odměněno zájmem."

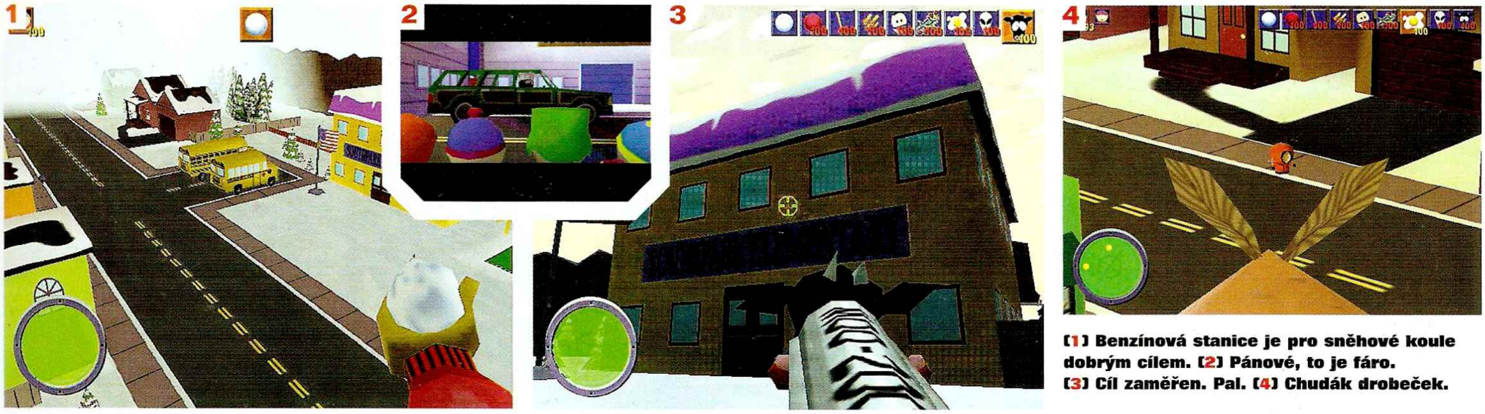
Do jaké míry tvůrci South Parku Trey Parker a Matt Stone ovlivnili tyto hry? Nejde jen o prostou licenci?

„Nikoli. Jejich přínos pro herní podoby South Parku je veliký. Jejich zájem o všechny tři projekty nás dokonce zaskočil," rozplývá se. „Jinými slovy budou mít tyto hry nejen oficiální licenci, ale i rukopis původních tvůrců seriálové předlohy."

OK, povězte nám tedy něco o hrách. Co jste si naplánovali? Jak budete pokračovat?

„Hmmm," uvažuje Stubbington. „Co byste řekli střílečce?"

SEZNAMTE SE | SOUTH PARK



[1] Benzínová stanice je pro sněhové koule dobrým cílem. [2] Pánové, to je fáro. [3] Cíl zaměřen. Pal. [4] Chudák drobeček.

▸ Epizoda 1:

Hovoříme o hře s prostým jménem *South Park*, což je střílečka v první osobě.

„Hra *South Park* je příběh zasazený do doby, kdy na Zemi dochází k vážné katastrofě. Kdy se očekává, že velká kometa vrazí přímo do městečka South Park v Coloradu..." prozrazuje Darrin. „A pak se začnou dít velice podivné věci."

Podivné věci?

„Jako že je Cartmanova matka unesena vetřelci. A v ulicích zdivočí krocani."

A co to všechno znamená?

„Co to znamená? Znamená to, že se musíte chopit prdící panenky, odpalovače krav a jiných skvělých zbraní a tyto anomálie uvést do pořádku."

PSM z toho vyvodil, že budete muset střílet na různé věci. Takže jaké jiné hry ovlivnily tuto? *Doom*? *Quake*?

„Hry typu schovej se a najdi, kopej do plechovek a ...ehm... kopej do dětí."

Hmm. Když vezmeme v úvahu takhle široký okruh vlivů, jaké zbraně budeme mít k dispozici?

„No. Je tu ta prdící panenka, živé kuře-ostřelovačka..." začíná Darrin. „A moje oblíbená," skočí mu do řeči Doug Yellin, producent jiné z her trilogie *South Park*, „odpalovač krav". „A nesmíme zapomenout na sněhové koule," dodává Darrin. „A také sněhové koule obalené v čůránkách!" kontruje Doug. Pro PSM je to něco jako dělat rozhovor s Beavisem and Buttheadem.

Můžeme předpokládat, že se do záchrany dysfunkčního města zapojí všechny hlavní postavy?

„Ano, samozřejmě. Kyle, Stan, Cartman, Kenny, Wendy, Mephisto, Big Gay Al, Mr Garrison, Mr Hat, Terrance a Philip a mnoho dalších," prozrazuje Darrin. „Můžeme vám také vykecat, že se tu objeví postava jménem Mr Hankey The Christmas Poo a vy ho zneužijete velice zvláštním způsobem."

Kouzelné. Hlavní částí hry zkáza a smrt. Takže pojďme s barvou ven, kolika různými způsoby můžeme zabít Kennyho?

„Ty bastarde! Proč by chtěl někdo něco takového udělat?!" ječí Doug.



Rozhodli jsme se pro méně kontroverzní dotaz: Co myslíte, že bude pro lidi nejzábavnější?

Darrin se na chvíli odmlčí. „Doufám, že to nebude znít divně, ale nejlepší je, když odpalovač krav zasáhne cíl."

To nezní tak divně.

„Což znamená, že vaše hlava skončí v kravském zadku."

Není to divné, ale neortodoxní je to docela určitě.

Je ve hře ještě něco, co ji povyšuje nad ostatní střílečky?

„Unikátní je zážitek v režimu pro více hráčů, kde se strefujete do dětí," dumá Doug. Dále je to 3D střílečka ve třetí osobě s dětmi, mluvícím pudlem, krocany, batolaty a spoustou krav. Podle našeho názoru je proklatě skvělá. „Je opravdu jedinečná," shrne to Doug. „Skvělý režim pro více hráčů, kopání lidem do zadku, prostě legrace!"

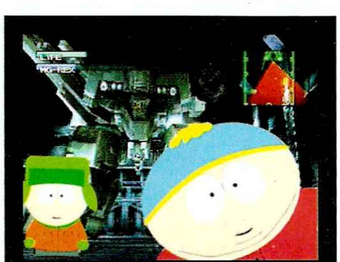
Ehm, další...!

KDYBY BYLI BÝVALI...

Napadlo nás, jaké by to bylo, kdyby se spratkové z městečka South Park octli v jiných hrách...



PREMISA: **křiženec Final Fantasy VII a South Parku**
NÁZEV: **Sephiroth? Pojďte kluci, dáme mu přes držku**
ZÁPLETKA: **Cartman a Kenny zjistí, že byli odděleni při porodu.**
PRAVDĚPODOBNOST USKUTEČNĚNÍ: **Příliš filosofující téma.**



PREMISA: **křiženec Metal Gear Solidu a South Parku**
NÁZEV: **Metal Gear Solid - vulgární edice**
ZÁPLETKA: **Snake vrazí do Kennyho. Bitva je neodvratná...**
PRAVDĚPODOBNOST USKUTEČNĚNÍ: **Na Vánoce by mohli prodat tři kusy.**



PREMISA: **křiženec Tekkena a South Parku**
NÁZEV: **Tekken Park Tournamnet**
ZÁPLETKA: **Chlapci se chytí v křehkém řeckém objetí. První, kdo pustí ducha, prohrál.**
PRAVDĚPODOBNOST USKUTEČNĚNÍ: **Vážně, co si myslíte?**



PREMISA: **křiženec Tomb Raidera a South Parku**
NÁZEV: **Hele vole, Lara!**
ZÁPLETKA: **Budeme hledat poklad.**
PRAVDĚPODOBNOST USKUTEČNĚNÍ: **Nikdy se nezařadí mezi legální tituly.**

NA POČÁTKU BYLO...

South Park je příběh, který se zrodil z hlavy Matta Stonea a Treye Parkera. Seznamte se!

'ey Parker a Matt Stone se seznámili nad teplým hovězím na univerzitě v Boulderu (Colorado). Zatímco si většina studentů dávala pivní svačinku s novými kamarády, zachoval Parker přízeň svému pokoji a v zástěře a kuchařské čepici servíroval svým přátelům vybrané pochoutky. Tohoto nového maníka si z neznámých důvodů oblíbil Stone. Ti dva se zanedlouho poté pustili do natáčení filmů - Parker studoval hudbu a Stone nedávno absolvoval filmovou vědu. Zatímco se jejich druhové šklebili, rozhodla se dvojice vytvořit něco, co se jmenovalo Python-esque Canibal: The Musical a stalo se to bombou.

Po promocích Parker a Stone přesídlili do Hollywoodu a otravovali s různými nápady, k nimž patřil i jeden kreslený film. To, co následovalo, je hodno zaznamenat. Výkonný ředitel studia Fox Brian Graden shlídl některé jejich práce a požádal je, aby vytvořili animované vánoční přání, které by mohl poslat svým hollywoodským přátelům. Stone a Parker spolehlivě doručili krátký animovaný film s názvem The Spirit of Christmas, ve kterém Ježíš a Santa řádí jako pár jelenů v říji. V duchu svátečních dní se nechvalně proslulý film stal hitem a skončil na milionech internetových serverů. Poté si ho do vysílání vybral Comedy Channel a pak... to už si dokážete představit asi sami.





Epizoda 2:

V níž jsme se motali hlavně kolem *Chef's Luv Shack*, Issaca Hayese a ještě kolem klasické hry *Asteroids*...

Chef's Luv Shack je druhá hra této trilogie. O čem je tahle?

„Téhle zábavy se mohou zúčastnit až čtyři hráči, kteří si rozdělí role Erica, Kylea, Stana a Kennyho," vysvětluje Jules Watsham, producent hry *Luv Shack*. „Na začátku se každý dostane do předkola. Chef se ptá na spoustu hloupých věcí, které souvisejí se všemi maličkostmi o South Parku nebo spřízněnými tématy, k nimž patří například jméno slavného herce, který vystupoval v show."

Jsou tu otázky i o seriálu Pohotovost?

„Po skončení každého předkola," říká Darrin a zdvořile nás ignoruje, „se všichni hráči ocitnou v samotné hře, kde bojují o získání co nejvíce bodů. Zde jsme do hry zařadili parádní mini-hry. Mini-hry jsou souborem několika parodických překvapení. Třeba v Pressure Round hlavní roli sehraje nechvalně proslulá anální sonda. Je zde také parodie na 'kolo štěstí' jménem Wheel Of Fortuotousness."

Můžete vysvětlit, na jakém principu to vlastně celé funguje?

„To je velmi jednoduché!" vyskočí Jules. „Zvolíte si, kolik kol chcete hrát - dvě nebo čtyři nebo osm atd. - a každé kolo se skládá ze čtyř základních otázek a následující mini-hry, kterou na konci každého kola hrají všichni najednou. Hráč, který má na konci kola nejvíce bobů, vyhrává. Myslím, že jediný způsob, jak hru dokončit, je zahrát všechny mini-hry, ve všech zvítězit a správně odpovědět na všechny základní otázky. Bude jich kolem tisíce."

Slyšeli jsme, že vaše mini-hry často parodují i retroklasiku...

„No." váhá Darrin. „Ano. V jistém smyslu. *Chef's Luv Shack* bude obsahovat několik mini-her, které se velice podobají videoherní klasice. V *Asses In Space* se ocitnete v roli Terrance a Phillipa a střílíte do ass-teroidů (jakýsi mutant normálního asteroidu a zadnice). Při zásahu uslyšíte velmi naturalistické prdění. Asi tušíte, že předobrazem nám byla *Asteroids*." „*Beefcake* je další z mých oblíbených mini-her," pokračuje Darrin. „A ještě *Whack-a-Zombie-Pet* a *Eat This*."

Kolik takových mini-her jste do hry vtěsnali?

„Momentálně je tam 24 mini-her," odpovídá Jules. „Chceme jich tam ale dát co nejvíc to půjde. Ještě se uvidí."

Budou tu skutečně plnohodnotné hry, nebo jen jednorázové hříčky?

„Všechno jsou to celé hry, každá z nich se hraje svou vlastní metodou. Jedna hra trvá něco mezi 30 sekundami a minutou, ale to neznamená, že se k nim nebudete rádi vracet," pokračuje Jules. „Chtěli jsme ve hře zachovat především svižné tempo."

Co samotný Issac Hayes - objeví se tam také?

„Jestli tam také vystupuje? On je to hlavní! Naším sexy průvodcem v celé show je právě Chef, takže můžete plným právem očekávat řadu lechtivých narážek a podpásových poznámek."

To nezní špatně. Jaká bude odměna pro konečného vítěze *Chef's Luv Shack*?

„Budete skákat radostí."

Ehm, opravdu...? Nejvyšší čas podívat se v sérii *Sourh Park* na závodní hru. ▶

2



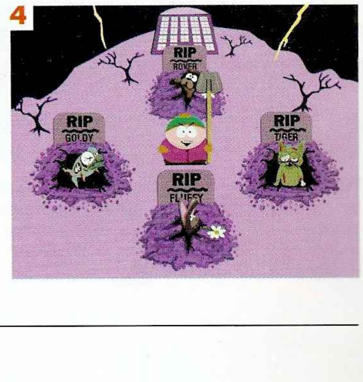
1



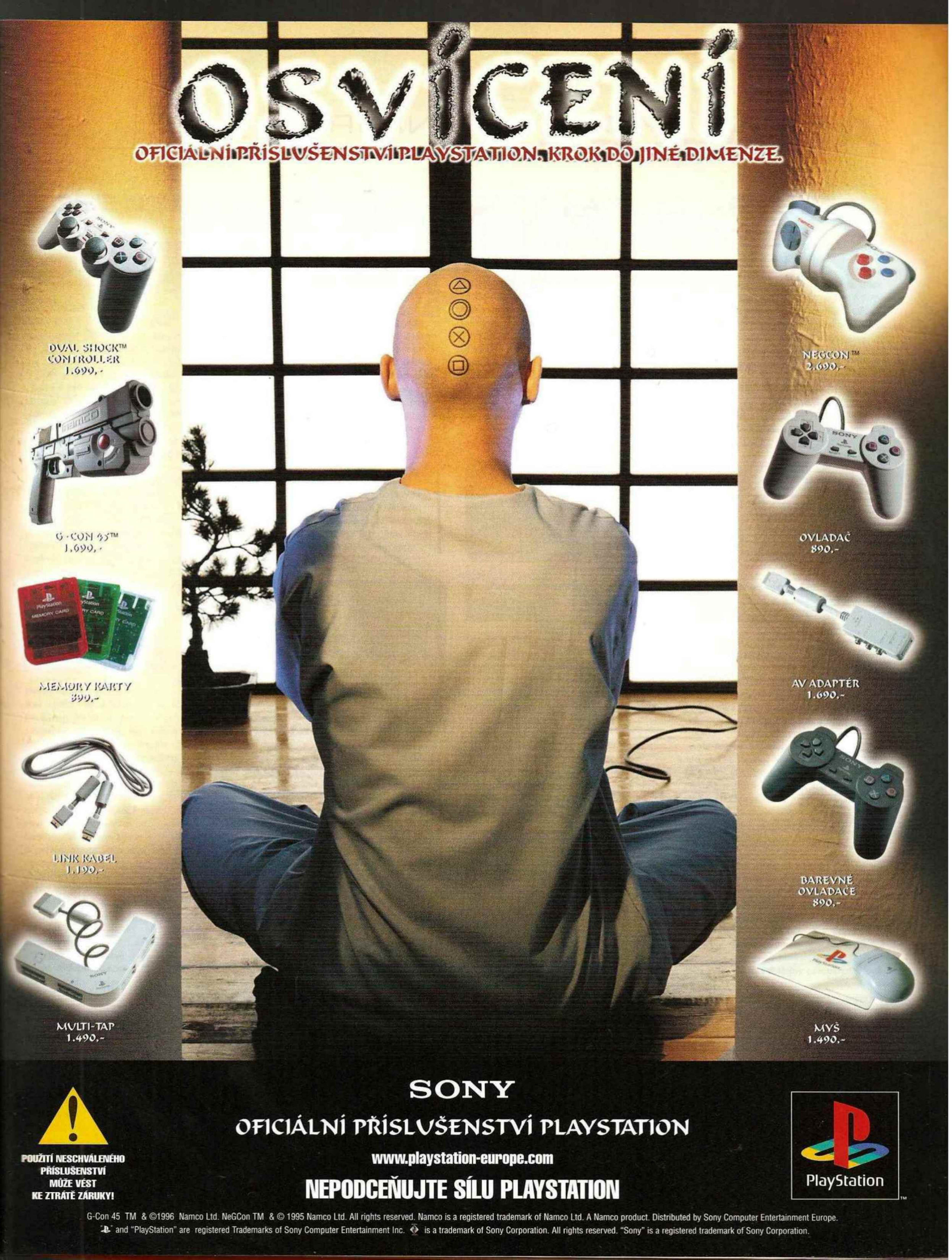
3



4



(1) Tak tohle jsou ass-teroidy... líbí? (2) Nezahrávejte si s kaktusovými dámami. Vypíchnou nám oči. (3) Můžete se mu smát. Můžete ho zmlátit. (4) Hroby domácích zvířátek jako cíl pro soutěž v plivání.



OSVÍCENÍ
OFICIÁLNÍ PŘÍSLUŠENSTVÍ PLAYSTATION. KROK DO JINÉ DIMENZE.
DUAL SHOCK™ CONTROLLER 1.690,-
G-CON 45™ 1.690,-
MEMORY KARTY 890,-
LINK KABEL 1.190,-
MULTI-TAP 1.490,-
NEGCON™ 2.690,-
OVLADAČ 890,-
AV ADAPTÉR 1.690,-
BAREVNÉ OVLADAČE 890,-
MYŠ 1.490,-
SONY
OFICIÁLNÍ PŘÍSLUŠENSTVÍ PLAYSTATION
www.playstation-europe.com
NEPODCEŇUJTE SÍLU PLAYSTATION
POUŽITÍ NESCHVÁLENÉHO PŘÍSLUŠENSTVÍ MŮŽE VÉST KE ZTRÁTĚ ZÁRUKY!
PlayStation
G-Con 45 TM & ©1996 Namco Ltd. NeGCon TM & © 1995 Namco Ltd. All rights reserved. Namco is a registered trademark of Namco Ltd. A Namco product. Distributed by Sony Computer Entertainment Europe.
and "PlayStation" are registered Trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation. All rights reserved. "Sony" is a registered trademark of Sony Corporation.

SEZNAMTE SE | SOUTH PARK

▸ Epizoda 3:

V níž jsme si podiskutovali o jemných nuancích závodní hry *South Park Rally* - soukromě ji ovšem přezdíváme '*Mario Kart(man)*'.

První otázka zní - jak se bude *South Park Rally* lišit od ostatních rallye her?

„Rysem většiny závodních her je snaha udržet si odstup od ostatních jezdců, rozumíte? Prostě předjet a rychle pryč..." říká Doug a tváří se najednou strašně seriózně. Je také konec konců producentem této hry. „Ale my jsme pro *South Park Rally* - hlavně pro multiplayerový režim - chtěli vytvořit model, který by hráče svedl dohromady a nutil je navzájem se vyhledávat, protože celý South Park je o vztazích mezi dětmi. Proto jsme k tradičním závodním režimům přidali asi tucet jiných typů her, kde musí děti navzájem soutěžit v originálních disciplínách. Momentálně máme na rýsovacím prkně režim, který nutí děti spolupracovat při záchraně kuřat před 'Chicken Loverem'."



Tak jako v jedné z epizod seriálu?

„Přesně. Ten, kdo zachrání určitý počet kuřat, vyhrává. Ale, a tady leží klíč, bouračka s cizím autem při zavinění nehody způsobí, že ztratíte všechna kuřata, která už máte, takže v soutěži pokračujete od nuly."

Hezký nápad.

„Bude to skvělé," říká Darrin. „Už máme navrženo půl tuctu tratí, které se vztahují k jednotlivým epizodám. Všechno počínaje městem a konče Big Gay Animal Sanctuary Big Gay Ala. Všechny jsou naprosto otevřené, takže místo toho, abyste měli danou trať, můžete si jezdit kudy chcete a vytvářet si zkratky mezi domy, mezi stromy, přes kopce, skrz krávy... Můžete jet všude, kam se dostanete."

A co ta auta? Mají realistické ovládání, nebo jsou jako z kresleného filmu?

„Řídí se velice dobře," ušklíbne se Doug. „Vytvořili jsme engine, který bere v potaz skutečné fyzikální zákony. Spoustu času také věnujeme vyladění jednotlivých aut, takže se každé řídí a chová jinak. Co se samotného rallye týče, máme k dispozici spoustu různých povrchů s rozdílnými vlastnostmi."

Pravděpodobně pracujete také na power-upech?

„Stavíme na původní hře, ale chceme přidat celou řadu nových, neobvyklých a občas drsných zbraní," prozrazuje Doug.

Povídejte.

„Znáte Chefovy čokoládové slané koule?"

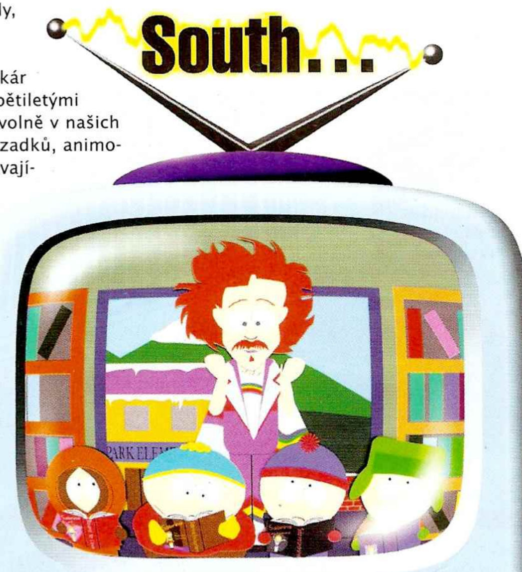
Bohužel ano.

„A co Mexická zírající žába?"

Myslím, že už jsem to zaslechl... kdo bude jezdit?

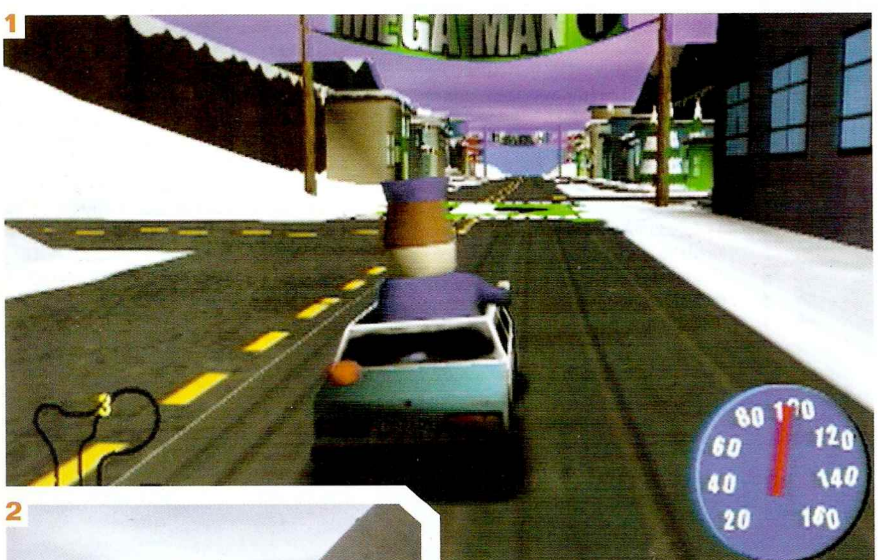
„Všechny nejoblíbenější postavičky South Parku - Stan, Kyle, Cartman, Kenny a Chef - by neměly chybět určitě," pokračuje Darrin. „Pak tu máme několik vedlejších postav, jako je Wendy, Officer Barbrady, Mr Garrison a několik překvapení."

Při představě motokár řízených užvaněnými pětiletými zvrhlíky se jaksi samovolně v našich myslích vyváří obrazy zadků, animovaných pšouků a nadávajících dětí. Dost už. Po důkladném přezkoušení všech bytostí, které za trilogií *South Park* stojí, stále zbývá jedna otázka - jsou ty hry dobré? A odpověď? Je překvapivá: „Ano, skutečně jsou!" Všechny tři tituly jsou jednoznačně zaměřeny na skalní fanoušky *South Parku*, ať už co se týče druhu humoru nebo osvědčení se znalostmi v otázkách. Střílečka *South Park* je prověřený formát. Humor ve hře *Chef's Luv Shack* se zdá být mnohem originálnější než v některých posledních dílech TV-série. I *South Park Rally* vypadá dobře, i když jeho konkurenceschopnost bude možná ve světle vydání her jako *Speed Freaks*, *Chocobo Racing* a *Crash Team Racing* značně snížena. Když to ovšem vezmeme kolem a kolem, je to překvapivě dobrá sada her. *South Park* vypadá, alespoň na první pohled, jako zábavná věc. Není to brak. Má to však jednu podmínku. Musíte být do seriálu magor.

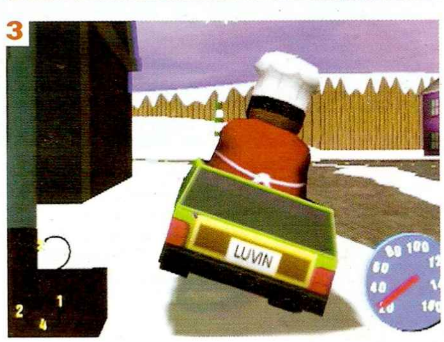


Zde je několik poznámek k třetí sérii televizního South Parku...

- **Chlapci objeví zvíře, které bylo považováno za vyhynulé. Jmenuje se to Jakovasaurus. Je to slovní hříčka. Chápete? No nevadí, otočme list...**
- **Spinal Tap zakleje městečko South Park vlnou upalování lidí. Uhodnete, jak tentokrát zemře Kenny?**
- **South Park šokuje. Do Kennyho uhodí blesk. A on přesto nezemře! Kam ten svět spěje...**
- **Chef sbalí ženskou, ale z té se vyklube almara, která svou vahou rozmačká Kennyho. Chef se vrátí ke svým polévkám...**
- **Děti se ztratí v džungli na Kostarice. Závěrečné poučení praví, že deštné pralesy nejsou zrovna příjemné místo, a proto nestojí za záchranu.**







[1] Cesta je velice, velice dlouhá. A přímá. [2] Kenny hodil docela parádního smyka. Vsaďte se, že mu za chvíli začne hořet nádrž. Pak následuje... [3] S Chefem to nějak hází.



MINCOŽROUTY

STARÝM MARINGOTKÁM S AUTOMATEM *GALAXIANS* UŽ DÁVNO ODZVONILO. NOVÁ ÉRA KYBERZÁBAVY JE REALITOU. STEPHEN PIERCE SE VYDAL PŘÍMO NA MÍSTO ČINU, DO LONDÝNSKÉHO CENTRA NAMCO STATION...



Tekken Tag Tournament



Prop Cycle



Alpine Racer 2



Time Crisis 2



Tokyo Wars



Point Blank 2

Jít v Londýně kolem Temže je velice příjemná procházka. Zamilované páry, důchodci odpočívající na lavičkách, děti házející po sobě kameny, vzdálený hluk letadel a příjemně chladivý květnový vánek. Prostě ztělesněná idyla. Jenomže stačí se od vody jen malinko vzdálit, a tato idyla vezme záhy za své. Zejména tehdy, nacházíte-li se v dohledu Westminsterského mostu. Vydejte se kolem kina, minete londýnské Akvárium a pak po levé straně...

„Uf, uf, uf, wa,wa,wa!!!" Náhle začínáte mít obavu o své bubínky - ty decibely skutečně stojí za to. Na střeše domu přímo před vámi je něco, co vypadá jako tisíc Skywalkerových laserových mečů; nicméně meče to nejsou a zběsile to bliká. Ze změti malých i velkých obrazovek na vás útočí nejšílenější fantasmagorie. A pod ní se zmítají lidé - všech barev pleti, pohlaví i náboženských přesvědčení. Každý z nich touží po příležitosti. Po šanci vydobýt si místo na slunci. Nad lidskou havětí si o pozornost říká disonance rozhodných a autoritativních hlasů, hlasů, které nevycházejí z lidských hlasivek. Špatně intonované věty, podivná ozvěna. Výkřiky computeru.

To je vchod do Namco Station, do veřejného domu virtuální rozkoše. Přes 200 videoherních automatů. Technokuželky. Kulečník. Autodrom. Chrám efemérního. Odstín přímořského letoviska v centru Londýna - nebo dokonce víc? No možná ano, protože rozkoše, které nabízí tento strašlivý Leviatan, nám mohou dát nahlédnout do playstationové budoucnosti. Člověk má šanci vidět, zhodnotit a pochválit nové hry, jejichž konečným cílem bude, stejně jako v případě *Tekkena* a *Ridge*, s největší pravděpodobností PlayStation - nebo že by snad PlayStation 2? Dnes můžeme jen hádat.

Náš zpravodajský tým: Stephen Pierce (zástupce šéfredaktora ▶

MANY THANKS TO NAMCO STATION, COUNTY HALL, RIVERSIDE BUILDING, WESTMINSTER BRIDGE ROAD, LONDON, SE1 7PB, TEL 0171 967 1066



PSM UK) specializace: střílení laserem a bourbon; Dan Mayers, specializace: hry, kde se něco řídí, a výška (tělesná). Příležitost si přímo říkala o válečný konflikt: chlapi proti ženským. Hozené rukavice všude kolem jako konfety, facky létají vzduchem ostošest... prostě nastal čas.

PRO HRST DROBÁKŮ

První místo určila supervizorka Namco Station Claudia. Byl to *Tekken Tag Tournament* a dala nám spoustu kreditů zdarma. Jak napovídá samotný název, hra je vlastně normální *Tekken*, pouze obohacený o prvek týmové spolupráce. A v této podobě by se pravděpodobně měl rovněž objevit v příští playstationové verzi. Pierce-san začal dobře. Jeho stereotypní technika používat pouze dvě postavy a produkovat jenom ty nejjednodušší pohyby se ukazuje velice účinná. Oproti tomu Dan spojil nekonvenčně Ninu s Gun-Jackem a toto spojení se proti dlouhým Lawovým údům ukazuje jako nepříliš šťastné. Nicméně se mu podařilo brzy získat Lei i Lawa do svého týmu, Pierce po chvilce působil již značně nemotorně, a Dan Mayers tak získal vítězství v poměru 3:2. Stephena to hluboce zarmoutilo.

Toto místo v sobě má cosi ironického, a je to zřejmé hned na první pohled. Zde se sice dělá z peněz zábava, ovšem jsou to peníze menších nominálních hodnot, které jsou zde cenné. Bankovky nejsou v tomto digitálním chrámu vítané. V důsledku toho lze lidi snadno rozdělit do několika skupin. Nonšalantní, nezaujatý patron našlapuje zlehka. Oběma očima visí na polygonálních postavách na něčí obrazovce a sám příliš peněz neutratí, jenom se tak dívá. Ti, co mají kapsy narvané k prasknutí drobnými, to již berou vážněji a je to hned poznat i na jejich těžkopádné chůzi. Jsou jako přilepení ke svým vybraným mašinám a peníze do nich pumpují horem dolem. V dané chvíli žijí jen pro to a ztrácejí myšlenky na vše ostatní. Do té doby, než jim dojdou peníze.

Vnitroredakční souboj pokračuje v *Alpine Racerovi 2*. Dvojice Mayers/Pierce se elegantně vlní po svahu, což

TEKKEN TAG TOURNAMENT

Hlášení





Verze, kterou jsme hráli, byla hotová pouze z poloviny a vlastně hned následujícího dne měla putovat zpět do Japonska k doplnění dalších částí. V současné podobě *TTT* silně připomíná *Tekkena 3*. Někteří lidé hru dokonce přejmenovali na Tekken 3.5. Najdete v ní na 20 postav, všechny z *Tekkena 2 a 3*. Nám se podařilo spatřit Ganrya a Baeka z *Tekkena 2*, z *Tekkena 3* Lawa, Ninu a Yoshimitsa. Na začátku si vyberete dvojici postav, no a pak už bojujete jako obvykle. Když je váš bojovník unaven, jednoduše stisknete tlačítko a naskočí další. Výměna probíhá okamžitě, doslova uprostřed boje, a je tak nerealistická, až to vyvolává úsměv. V důsledku to ale znamená, že můžete vytvářet nekonečný počet komb, neboť lze kombinovat komba obou postav tak, že je v polovině prohodíte. A postavu můžete změnit, dokonce i když je právě ve vzduchu a chystá se ke kopu.



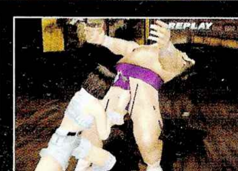




Pravděpodobnost playstationové verze: 99 %

Grafika této hry byla vylepšena Systemem 15, což je systém založený na technologii PlayStation. Dokonce již dnes existuje tekkenovské demo pro PlayStation 2. Pevně věříme, že ještě pro PlayStation 1 přibude nějaký ten další *Tekken*. Navíc Namco přislíbilo 'bojový' titul v době uvedení PlayStation 2 na trh. Co jiného by to mohlo být než pokračování této legendy?











u kolemjdoucích vyvolává obdivné pohledy (nebo že by smutné?). Každý jedno vítězství a je čas jít dál. „Jsi o hodně horší", zahuhňá Pierce a jde si koupit koktejl a Marlbora.

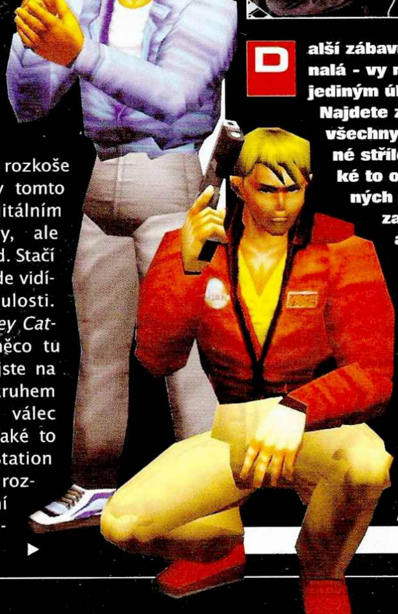
MALÝ VELKÝ HRÁČ

Moderní videoarkády jsou obdařené schopností dělat z dospělých děti. Průměrný hráč již není groteskní, uhrovitý mladíček, vznášející se ve výparech vody po holení, s vlasy zmučenými nadměrným používáním tužidla. Když se budete kolem arkád potulovat dnes, takových mladíků zde najdete nepochybně hodně, ale narazíte i na zcela jiný archetyp - vzrostlý, dospělý muž, v bavlněném obleku a s dostatkem peněz, který zde tráví část víkendu se svou nedávno založenou rodinou. Ve světě arkád nehraje oděv, věk ani peníze roli. Neboť každý, ať je mu 19 nebo 90, má na sobě drahý oblek nebo džíny z výprodeje, se s rozkoší chopí růžové plastové pušky a začne pálit na digitální gangstery. Přesto, alespoň na okamžik, jsou všichni bez výjimky redukováni na jednu rovinu - na úroveň šaška, blázna, dětiny. Ale sakra, co je na tom špatného?!

„To je nesmysl," řve Mayers, když Pierce již podruhé vyhlásili vítězem v *Point Blank 2*. Pierce má asi více štěstí, jinak si to lze stěží vysvětlit.

GP500 World Championship, simulátor motocyklových závodů, bohužel náš tým dostal. V této arkádě si totiž musíte vylézt na maketu motorky v životní velikosti, a chcete-li obkroužit okruh, musíte mít nejenom dostatečně pohotovou mysl, ale i značně hbité tělo, neboť musíte stroj naklánět jako ve skutečnosti. Naši žurnalisté jsou však přivyklí spíše fyzické námaze, kterou vyžaduje popíjení kávy, a tak si nevedou nic moc. Mayers končí na 'fantastickém' 17. místě, zatímco Pierce, v závodě beznadějně poslední, s nesouhlasným bručením ze svého oře sesedá a zapaluje si cigaretu. Ani nevypnul motor.

Všechny ty minulé rozkoše a požitky se zdají v tomto futurologickém digitálním chrámu zapomenuty, ale jenom na první pohled. Stačí se rozhlédnout a všude vidíte pozůstatky minulosti. *Camel Prize Racer*, *Key Catcher*, *Drill-O-Matic*- něco tu připomíná dny, kdy jste na pouti házeli úzkým kruhem na příliš široký válec a odměnou bylo nějaké to autíčko. Namco Station nabízí všechny tyto rozkoše, ale materiální odměny vám neposkytne. Nikdy. ▸



TIME CRISIS 2

Hlášení





Agresivní, ultranásilná destruktivní mise. Jinými slovy: vhodíte pár drobných a z normálního člověka se stane maniak prahnoucí po krvi, kterého nezajímá nic jiného než střelba. Hraje se opět v první osobě a vaším úkolem je vést armádu zvící jednoho člověka (nebo případně dvou) skrze nejrůznější scénáře - tentokrát je jejich součástí šílená jízda na člunech i stromořadí plné hrozivých bossů a skákajících sudů.

Pravděpodobnost playstationové verze: 90%

Zatím se pochopitelně o *Time Crisis 2* vůbec nemluví, ovšem jen blázen by zcela zavrhoval možnost, že se druhý díl objeví. Zůstává tato otázka: PlayStation 1, nebo 2? A náš názor? My si myslíme, že *Time Crisis 2* je takový skvost, že pouze PlayStation 2 mu dokáže být domovem. Chápete?

POINT BLANK 2

Hlášení





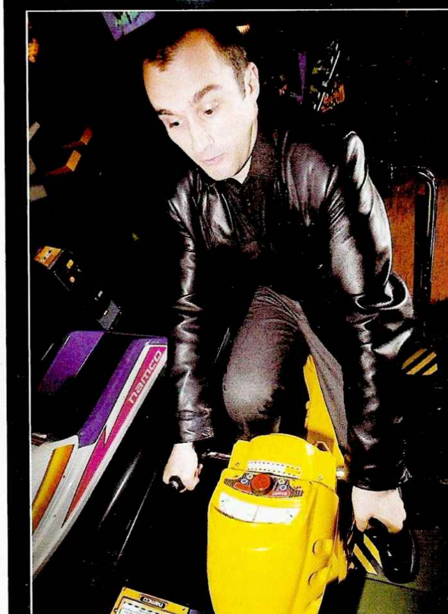
Další zábavná střelnice, iluze je zde dokonalá - vy máte k ruce G-Con 45 a vaším jediným úkolem je mít pevnou ruku. Najdete zde, stejně jako v prvním díle, všechny ty mezi prostým lidem oblíbené střílecí zábavy. Je zde ovšem i nějaké to obzvláštění, třeba v podobě různých zpestřujících trialů, které hru zajímavým způsobem zpestřují, aniž by jí ubraly na příjemné přehlednosti. Každopádně i tato verze má své extrémy uvedené nadpisem 'VERY HARD' - třeba to, že na jeden terč máte k dispozici jen jednu kulku. Fakt parádní odreagování.

Pravděpodobnost playstationové verze: 100%

Uvidíte v PrePlay příštího čísla. A datum vydání? Srpen 1999.

PROP CYCLE

Hlášení



Nejzajímavější na této podivuhodné hře je způsob ovládání. Sedíte na takovém žlutém rotopedu a vaším úkolem je vést panáčka na obrazovce, což znamená, že především musíte zuřivě šlapat. On také totiž sedí na bicyklu, jenomže k tomu má ještě taková křídla a plynové měchýře, to znamená, že to je podobné jako v balónu. No a vy musíte šlapat, aby měl dostatek plynu a mohl letět. A jinak? Jinak je vaším úkolem zase šlapat, lítat po obloze a ze záhadného důvodu sbírat takové menší balónky. Toť vše. Celkem hezky se na to dívá, a člověk si to i s chutí zahraje, ale jenom jednou. Je to rovněž namáhavé na fyzičku. Kuřáci by se měli držet stranou.

Pravděpodobnost playstationové verze: 25%

Hra, jejíž základem je tak šílené ovládací zařízení, nemá dobré vyhlídky na to, že pronikne do obývacích pokojů. Jen si představte, přijdete odněkud z večírku, sednete před televizi na rotoped a budete šlapat jako o život.



DOBRÝ, ZLÝ A CHAMTIVÝ

V našem zápase nastala taková krátká mezihra: duo se vydalo směrem k oblakům na *Prop Cycle*. Musíte šlapat jako na rotopedu, abyste svého mužíka dostali s jeho balónem vzhůru. Zde se ukazuje výhodou menší Piercova postava - Meyers totiž svými sloními koleny stále do něčeho naráží. A tak zatímco z Meyerse jen lije, Pierce ani nepotřebuje příliš námahy, aby předstihl všechny ostatní balóny. Když má vítězství v kapse, sleze ze stroje, zaujme polohu embrya a vzdychne: „Zavolej sanitku. Asi infarkt."

Ale teď zpět k věci. Máme tu *Tokyo Wars*. To jsou tanky. Tanky, tanky a tanky. V zásadě jde o tohle: vy máte tank, váš kámoš má tank a oba máte ještě mužstva složená z dalších tanků. Musíte projíždět městem a střílet do všech soupeřových tanků. Toť vše. Mayers to má na první pohled v krvi. Lehce se pohybuje, objevuje se znenadání a Piercovu pancéřovou zadnici zasypává bezpočtem dobře mířených střel. Záhy je zjevné, že i kdyby měl Pierce mnohem více tanků, než pravidla hry umožňují, ani to by mu nijak nepomohlo. „To není tím, že bys byl lepší... prostě jsem unavenej," dodává na vysvětlenou, ale nikdo ho jaksi neposlouchá.

Time Crisis 2 ohlašuje vyvrcholení souboje. Mayers a Pierce poprvé spolupracují, ale moc jim to nejde. Meyers nevydrží chvilku v klidu, pořád se ošívá, aby se nakonec rozvalil jako Travolta v Pulp Fiction. Na Piercovi je oproti tomu již zřetelná únava - zbraň drží jako zvadlou kytku, jeho nadšení do hry opadá a postrádá i přesnost.

Po několika kolech to Pierce vzdává. Vstává a opouští záři neonů a obrazovek. Zatímco jeho digitální tělo s vypršením kreditu mizí, jeho skutečné tělo existuje i poté. Zdá se, že Pierce je tomu rád. Mayers oslavuje své vítězství sám - jeden z tisíců.

To, co se děje v hájemství digitální zábavy, nepostrádá jisté glorioly, ovšem je to sláva pomíjivá. To, co bylo dosaženo včera, se dnes nepočítá. Vše mizí s vypnutím mašiny. Žije to pouze v lidské paměti. Arkády vás potěší, zabaví a přinesou i radost, ale vše záleží na tom, kolik drobných máte v kapse. A když ty zmizí, co potom? Arkády nejsou pohostinné místo.



ALPINE RACER 2

Hlášení



Tohle je legrace. Stojíte na lyžích, v ruce máte hůlky a zadkem vrtíte podle toho, jak vám poručí obrazovka. Vypadá to skutečně skvěle, tedy ne to vrtění zadkem, ale to, co se děje na obrazovce. Nemáte zde příliš na výběr: dva lyžaři (muž a žena) a celkem tři tratě, ovšem v arkádách toto ani tak nevadí. Je to dostatečně rychlé, s dostatkem potenciálu na to, aby zahladilo i tu sebevětší chybu v samotné realizaci. Prostě skvělé, perfektní zábava.

Pravděpodobnost playstationové verze: 68%

Předchozí lyžařské simulátory nebyly žádná sláva. Možná by to brzká konverze tohoto namcovského produktu mohla napravit.



TOKYO WARS

Hlášení



Tento pancéřový nářez mohou najednou zakoušet až čtyři hráči. Prostě jezdíte v tanku po moderním velkoměstě a ničíte, na co zrovna máte chuť. Tanky se ovládají dobře a jednoduchá hratelnost - zničit tank, z vraku vysát energii - funguje účinně. Dostanete se do slepé uličky a máte to jasné - sprška střel do vašeho pancéřového pozadí. A nelekejte se, když začnete hořet - to se tankům po zásahu někdy stává.

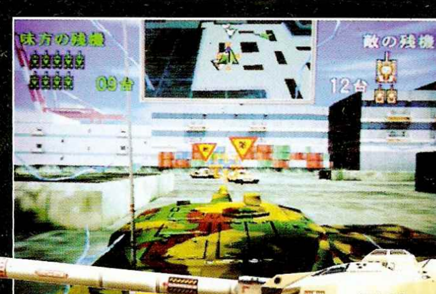
Pravděpodobnost playstationové verze: 56%

Mohlo by to být zkonvertováno. Nebo alespoň něco na ten způsob. Současná konzola PlayStation by možná měla problém zvládat všechny ty tanky najednou, ale mohla by to být výzva pro PlayStation 2. Vždyť je to nakonec hra od Namca...

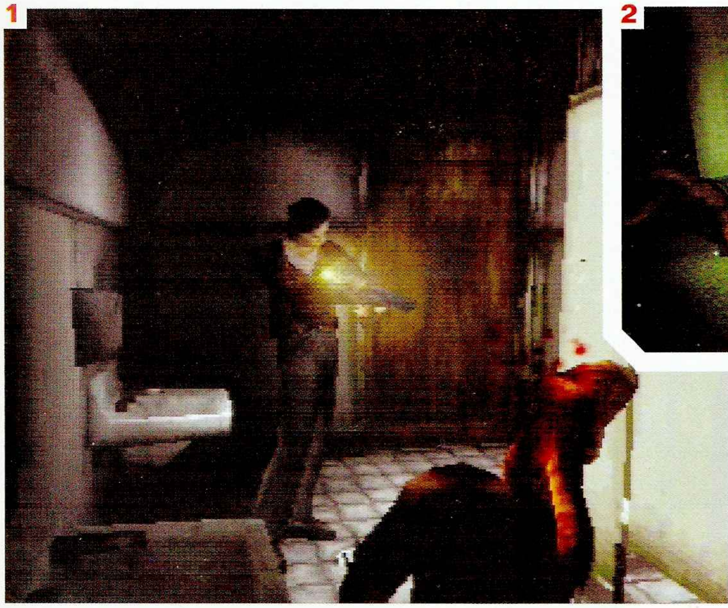










1

2

3

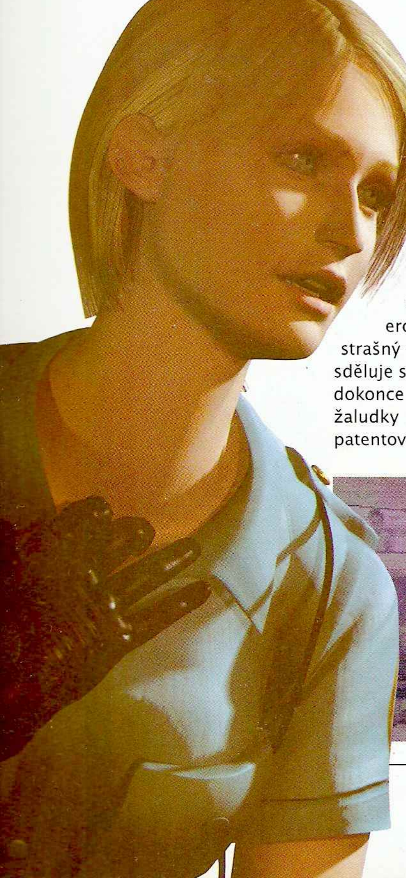

5

4


[1] Člověk tady nemá ani čas si odskočit. [2] Nejvíc děsí tušení příšery, nikoli příšera samotná. [3] Návštěva 'pohostinného' Jinosvěta. [4] Hrobka? [5] Pohoršující okamžik.

Silent Hill

„Abyste neomdleli, stále si opakujte: Je to jenom hra... jenom hra... jenom hra..."



O.K. Nemusíte má varlata obšťastňovat dávkami elektrického proudu, přiznám se dobrovolně a sám. Tenhle podtitul jsem nevymyslel. Je to parafráze sloganu k hororovému filmu „Last House on the Left" (a k několika dalším filmům - nejen kapénková infekce je přenosná). Ale řekněme si upřímně, mohl jsem si vybrat daleko horší věci. Třeba „Není to jeho nos, co se zvětšuje" z filmu Pinochiova erotická dobrodružství či „Doktor Jekyll je hrůzostrašný vraždící šílenec - budete ho mít rádi", což nám sděluje snímek Dr. Jekyll's Dungeon of Death. Mohl jsem dokonce zalovit v domácích vodách a zacloumat vašimi žaludky sloganem: „Legraci se daří, kde se pivo vaří" patentovaným velmi nehumorným Divokým pivem.

Takže v sumě vzato, udělal jsem správnou věc a musím se chlapsky poplácat po žvýkacích svalech. Při hraní *Silent Hillu* se hrůza stane vaším věrným průvodcem. Možná že se zpočátku pustíte do hraní s lehkým úškrnem na tváři (tedy alespoň pokud jste Slovák, jinak se můžete maximálně ušklíbat), ale brzy vás do sebe začne *Silent Hill* vcucávat s rychlostí, s jakou rodilý Ital srká kluzkou špagetu, a zachránit před

2


1

[1] Filmové scény hry používají, stejně jako *Metal Gear Solid*, herní engine. A jsou stejně tak vynikající. [2] Smrt, která potěší.

■ VÝROBCE:	**KCET**	■ VYDAVATEL:	**Konami**
■ DATUM VYDÁNÍ:	**srpen**	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	**15+**
■ ANGLIČTINA:	**náročná**	■ STYL:	**hororová adventura**







[1] Televizní obrazovky. Další věc, kterou by člověk tady nečekal. [2] Další indiskrétnosti na toaletách. Lidi se dívají, Harry. [3] Tohle je čirá hrůza.

totálním děsem vás může jen náhlé vzplanutí vašeho PlayStationu.

Všechno to začalo velkým třeskem - automobilovou havárií. Deset sekund před nárazem se Harry Mason podíval na ceduli vítající ho v městečku Silent Hill

KDYŽ SE HARRY MASON PROBRAL A VYTŘEL SI KREV Z OČÍ, VYKAZOVALO JEHO AUTO ABSOLUTNÍ NEDOSTATEK DCER JMENUJÍCÍCH SE CHERYL.

a znovu sešlápl pedál plynu. Pět sekund před nárazem zkontroloval svoji dceru Cheryl, spící na zadním sedadle auta. Sekundu před nárazem vstoupilo do vozovky dítě. Setinu sekundy před nárazem vysekly reflektory auta ze tmy nepřítomný dětský obličej. Harry Mason dupl na brzdu, kola zakvílela po hladké vozovce, krajina se roztočila kolem jako pes, který pronásleduje vlastní ocas, a pak se zastavila o opuštěný strom. Náraz a tma.

Když se Harry Mason probral a vytřel si krev z očí, vykazovalo jeho auto absolutní nedostatek dcer jmenujících se Cheryl. Zato oplývalo přebytkem mlhy, která se lepila na tělo a omezovala výhled. A navíc páchla smrtí. Jenže krev není voda, a tak se Harry vzdal zdánlivého bezpečí rozbitého auta a vydal se do města hledat svou dceru. V závěsu za tajemnou a nedostižitelnou dívkou vstoupil do města Silent Hill, města, které má dost daleko do normality, města, kde živí jsou v jasné menšině, kde se po ulicích prohánějí psi stažení z kůže a létající démoni. Do města, které je sériemi kráterů rozděleno do makabrických ostrovů, jimž vládne pevnou rukou zubatá s kosou.

Zatímco hrdina trpí, pro hráče je to zatím všechno v pohodě. Procházka mlhou je dobrá na plíce a každý, kdo někdy držel v ruce ovladač k PlayStationu, dokáže bez problémů odeslat nepřátele do říše jejich fotrů. Vaše pistole má samozaměřování, a tak se stačí jen otočit směrem, odkud se k vám loudají vaši protivníci, a udělat jim olověný piercing. Navíc máte k dispozici rádio, které vám signalizuje pří-



SVĚTLO VAŠEHO ŽIVOTA

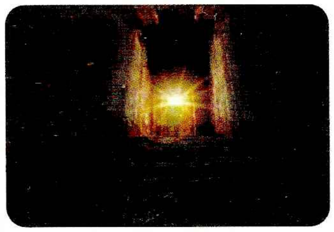
***Silent Hill* se neštítí ničeho, aby hráče pořádně vyděsil. Tvůrci použijí všechno ze zbrojnice obrazů, zvuků a kamerových nájezdů, jen aby na hráčově těle vyrašila husí kůže. Docela zabírají chvíle, kdy se Harry prodírá tmou a cestu klaustrofobickými pokoji a tunely si osvětluje jen ubohým světlem baterky.**



Tak tohle je tma. Mihotavé světlo lampičky je dobré ledatak k tomu...



...aby přilákalo monstra, která na vás číhají. A taky to vypadá dobře.



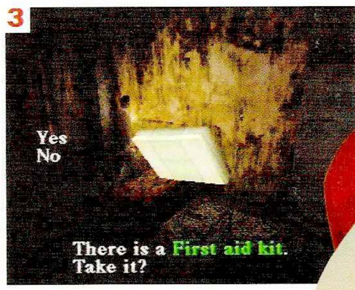
Někdy sebou kamera pěkně mrskne, aby vám zaručila ultra-děsivý výhled...



...na to, jak vás obkličují příšery, a vy se nemůžete dostat pryč.

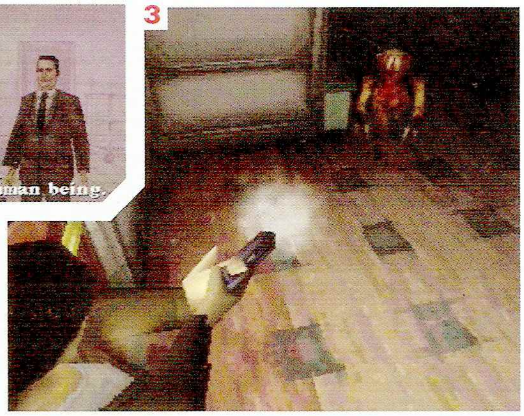




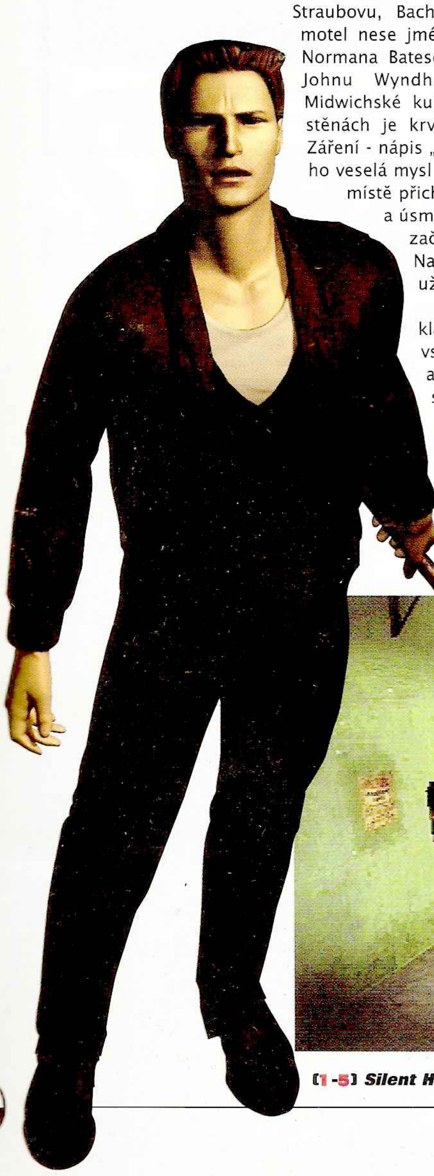


[1] Návštěva v Normanově hotelu. Pan Bates ovšem není doma. [2] Jauvajs! [3] Už je to lepší...



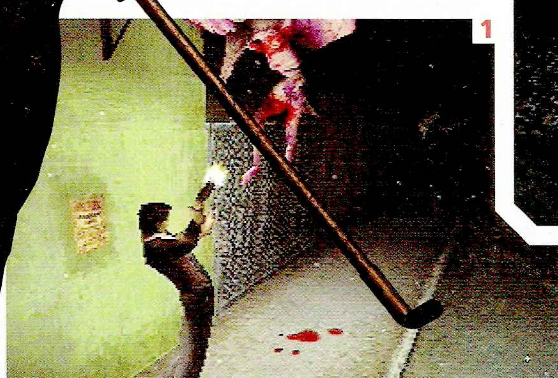

[1] Kudy kam? [2] Je to skutečně člověk? [3] Silent Hill je kupodivu dosti hlučné město. [4] Násilí. K čemu je dobré? K hodně věcem.




chod mutantních útočníků ještě dřív, než na vás naklušou a vám natlučou, takže máte dost času se na ně připravit. Ovšem stejně je někdy lepší při prvním zaskřípání rádia vzít pohorky na ramena a zmizet - nepřátel je hodně a munice málo. Při běhu se můžou Slováci a polygóti uškrňat nad holdy hororovým veličinám - máme tu Kingovu, Straubovu, Bachmanovu či Blochovu ulici, motel nese jméno nejslavnějšího hoteliéra Normana Batese, škola je pojmenovaná po Johnu Wyndhamovi (každý, kdo četl Midwichské kukačky, pochopí proč) a na stěnách je krví vytepána pocta Kingovu Záření - nápis „redrum". Ale hráčům dlouho veselá mysl nevydrží - právě na tomhle místě přichází první krok do neznáma a úsměv na hráčově tváři se zvolna začíná měnit ve vyděšený škleb. Nastává totiž první školní den a nic už nebude takové, jaké bylo.

Silent Hill je postaven na předpokladu, že není nic děsivějšího, než když vstoupíte do starého známého prostředí a najednou zjistíte, že se s ním něco stalo, že už to není to staré známé prostředí a že radostné vzpomínky vytlačily noční můry. Ani škole, symbol otravného vzdělávání, nezůstal její typický cejch poklidné nudy. Její chodby jsou teď ozařované jen svitem vaší baterky, kolem se potácejí stíny mrtvých dětí a po chodbách se plazí nezletilá monstra a snaží se vám zakousnout do nohy. A co teprve taková nemocnice, to není ani v našem světě příjemné místo, ale počkejte, co s ním udělá temná silenthillácká realita. A to je jen začátek. Tajným vchodem se dostanete do paralelního vesmíru, který je pokrytý slizem a poházenými lidským vnitřnostmi a kde je stále slyšet hučení ukrytých strojů. Je to něco, jakoby celá naše uhlazená realita byla jen špatně nalepená tapeta, která teď spadla a odhalila pravou tvář světa. A to je jen začátek. Jakmile jste jednou překročili práh, není už pro vás cesty zpátky. Jako vyděšený pingpongový míček kmitáte mezi děsivou skutečností a ještě děsivějším Jinosvětem, vaše přeskoky přes bariéru se nedají nijak ovlivnit a stále se zrychlují. A to je jen začátek. Začíná se objevovat třetí svět, svět, ve kterém se všechno kolem vás mění jen ve špatně vystavěnou stavebnici, a vy začínáte vidět vesmíru pod sukně a začíná se vás zmocňovat šílenství. A to je jen začátek.

Atmosféru *Silent Hillu* dotváří nejen pochmurně sugestivní hudba, ale i zvuky. Ne všechno co slyšíte, musíte i vidět. Věřte mi, nic vám nenažene tolik hrůzu jako to, co nevidíte a musíte si domýšlet. Není vám moc do smíchu, když stojíte uprostřed pusté místnos-







[1 -5] *Silent Hill* není akční hra. Má však své velmi arkádové momenty. Zde je několik příkladů.

Silent Hill







[1] *Silent Hill* začne zde nabírat obrátky. Ano, přesně za těmito dveřmi. Ale nebojte se, nezkazíme vám překvapení. [2] Okřídleným monstrům je lépe se vyhýbat. [3] Zmutovanou, zmutovanou... tu mám já nejradši.

ŘEKNI TO VIBRACÍ



Vypadá to tak jednoduše, tak proč na to ještě nikdo nepřišel? Když je Harry zraněný, váš Dual Shock - máte ho přeci, nebo snad ne? - dokonale vibruje a imituje váš tep zrychlený strachem. Capcom se bude vzteky kopat do zadku, že na to nepřišel dřív.

ti a najednou se někde kousek od vás rozlehne obrovská rána. Díváte se - a nikde nic. Kousek dál se něco snaží zevnitř vyrazit prázdnou skříňku v šatně a ve vylidněné chodbě za sebou zaslechnete dětský křik.

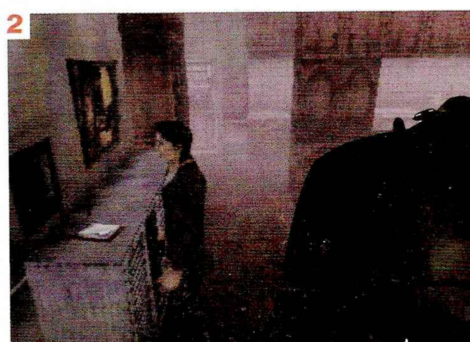
Silent Hill má, jak je u japonských her obvyklé, skvělý příběh s množstvím dějových zákrutů, spoustu

JE TO NĚCO, JAKOBY CELÁ NAŠE UHLAZENÁ REALITA BYLA JEN ŠPATNĚ NALEPENÁ TAPETA, KTERÁ TEĎ SPADLA A ODHALILA PRAVOU TVÁŘ SVĚTA.

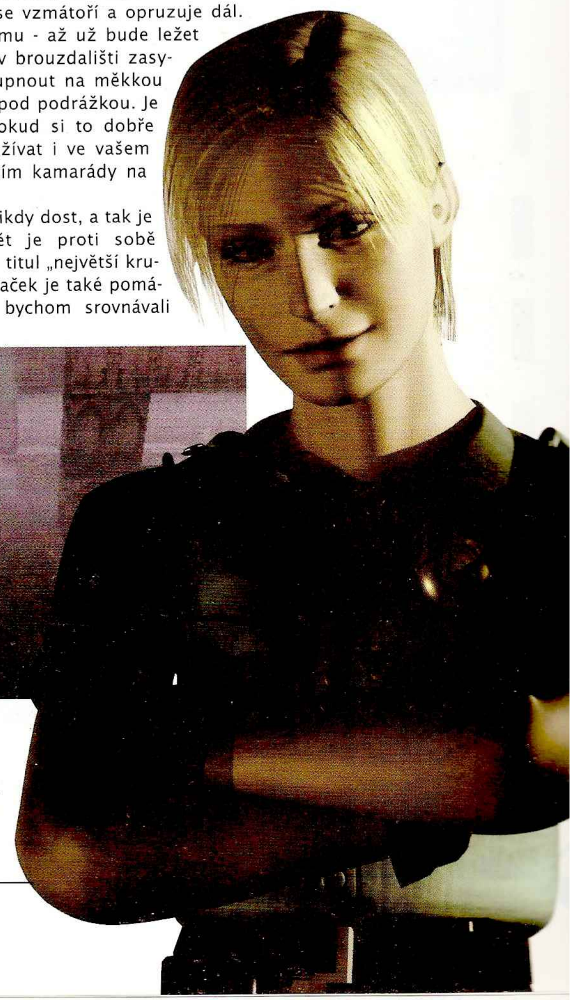
NPC postav, různé konce (hlavně špatné) a několik způsobů jak to dohrát. Jak je u těchto her také obvyklé, snaží se poskytnout hráči co největší komfort, nesnaží se ho umořit přílišnou obtížností ani zbytečným blouděním - veškerá důležitá místa se hned objeví na přehledné mapě i s podrobnými popisky a ani délka hry nehrozí, že by hráči při paření zemřeli vyčerpáním. Pod přísahou bych sice musel přiznat, že příšer je jen pár a opakují se pořád dokola, ale nemusíte se bát, že vás jejich opakování znudí - na to z nich budete příliš vyděšení. Gratis k téhle recenzi přidám jeden dobrý tip: pokud se chcete zbavit nějakého monstra, dejme tomu mrtvého fakana, nestačí na něj osvědčená kombinace kulek z pětačtyřicítky a poznámek do žákovské knížky. Školák pak sice spadne na zem, ale když ho necháte jen tak ležet, brzy se zase vzmátoří a opruzuje dál. Musíte ho dorazit. Stačí mu - až už bude ležet omotán vlastními střevy v brouzdališti zasychající krve - pořádně dupnout na měkkou hlavičku, až vám křupne pod podrážkou. Je to veselé a účinné. A pokud si to dobře nacvičíte, můžete to používat i ve vašem osobním životě a bavit tím kamarády na podnikových večírcích.

Hororových her není nikdy dost, a tak je možná zbytečné pouštět je proti sobě a nechat, aby se tloukly o titul „největší krutárna". Ale co, dobrých rvaček je také pomálu, udělejme to. Pokud bychom srovnávali









[1] V Silent Hillu neustále sněží. [2] Prohlížení si vylidněné místnosti. Obvyklá činnost v této hře. Vždy se něco najde.

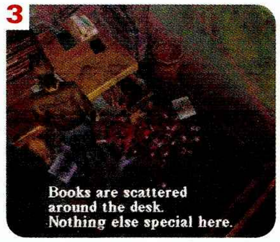
Silent Hill

VÍTEJTE V SVĚTĚ ZA SVĚTEM

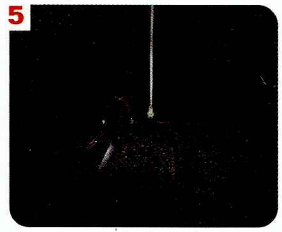
Jedním z nejděsivějších míst v *Silent Hillu* je takzvaný Jinosvět - děsivá a zvrácená alternativní realita. Na obrázku číslo jedna máte skutečný svět. [2] A teď to samé místo, jenže v Jinosvětě. [3] Zase skutečný svět. [4] Jinosvět. Začínáte to chápat. [5] Časem začnete skákat z reality do Jinosvěta jako žabák Kvák a brzy narazíte na místa, kde je země nahrazená kovovými platformami. A je tu spousta příšer...

1

2

3


4

5


SILENT HILL OKAMŽITĚ VYTAHUJE Z TRENÝREK SVŮJ MASIVNÍ PŘÍBĚH A MLÁTÍ S NÍM OBA RESIDENTY PŘES HLAVU. ANO, JE TO PRAVDA, MILÍ PŘÁTELE.

1

2

3


[1] Sestro! Potřebuji amputovat nohu! [2] Je tu hodně tma. [3] Chcete-li, můžete si tady řádně zastřílet.



Silent Hill s *Parasite Eve*, je vítěz jasný. Parasite Eve má sice lepší a delší animované sekvence, vypiplanější grafiku a vymakanější strategicko-akční bojový systém, ale atmosféru má téměř nulovou a jak známo atmosféra vládne. Vítěz prvního kola je tedy jasný a *Silent Hill* za vítězného řevu postupuje do druhého kola, kde na něj čeká soupeř neobyčejně tvrdý - *Resident Evil*. Diváci šílí. Rozhodčí se ale radí. Tenhle souboj není tak úplně fér, *Resident Evil* nastupuje od ringu hned ve dvou dílech a *Silent Hill* je proti nim sám. Nakonec ale dávají souhlas k započetí klání. ***Silent Hill* okamžitě vytahuje z trenýrek svůj masivní příběh a mlátí s ním oba *Residenty* přes hlavu.** Ano, je to pravda, milí přátele, zatímco *Resident Evil* vládne klasickou a silně zakrnělou zombiáckou story o vládní organizaci a nezdařených pokusech, *Silent Hill* se ohání temně prokomponovanou mystickou mozaikou v Lovecraftovském duchu, kterou si hráči postupně kousek po kousku skládají. Dokonce z klády solidního story vyčnívá i několik ostrých překvapivých zvratů. A co to, co to? *Silent Hill* dokonce soupeři plivl do tváře originálními logickými hádankami..., no to se opravdu nedělá! Ovšem teď to začíná být ošklivé. *Resident Evil 2* se odrazil od provazů a vrhl se na *Silent Hilla* vší silou své grafiky. A tady se chudák *Silent* trochu zapotácel, ovšem hned odpověděl pohyblivou a atmosférickou kamerou. Ano, ano, přátelé, a *Resident Evil 2* leží na zemi a *Jednička* mu pomáhá vstát. Že by trenér *Residentů* vhodil ručník do ringu? Ne! Teď došlo k zvratu, oba zombiemi oplývající bijci se spojili a vrhli se na *Silenta* svým spádem a tempem. A to byl silný úder, ajajaj. Jak na to odpoví *Silent Hill*? Co to dělá? Odtrhává si od jména slovo *Silent* a píše si tam...T... E... R... Terence? Terence Hill? A už to divákům dochází a pískají. To není čestný boj, co by na to řekli obobříkovaní rychlošípáci? Ale to už přichází i Bud Spencer a řežou do *Resident Evilů*, co se do nich vejde, pak se pouští do rozhodčího a do diváků. Jak je vidět, když se rozzlobí, tak jsou zlí. Co teď? Jak vyhodnotit tenhle zápas? Kdo by asi vyhrál? Těžko říct, zvláště když se ke mně blíží velký Bud a hrozí svou mohutnou pěstí. Probereme to asi někdy příště.



Pokud se rádi bojíte a snesete trochu té morbidity a nějaký ten vycáklý mozek vám nezkazí chuť k obědu, je *Silent Hill* hra přesně pro vás. Není to tvrďácký útok čisté hrůzy, je to spíš plíživý stín vrhaný do vašeho podvědomí. Není to hra, která na vás vybafne zpoza rohu, spíš vás tak přátelsky obejme kolem ramen a nenápadně si vás odvede do temných koutů, aby o vás už nikdy nikdo neslyšel.

A když už jsem tak začal u filmových sloganů, můžu jim nechat i právo na poslední slovo. Takže tady je parafráze věty hlásající příchod Argentova filmu Suspiria, která je na tuhle hru jako ušitá: „Jen jediná věc je hrůznější než posledních dvanáct minut této hry - jejích předešlých osmdesát!"

Jiří Pavlovský

Alternativy...

Metal Gear Solid	10/10
Tomb Raider 3	10/10
Silent Hill	10/10
Resident Evil	9/10
Resident Evil 2	9/10
Hard Edge	5/10

VERDIKT

GRAFIKA: **Není detailní, zato atmosferická a fantasticky nápaditá. 10**

HRATELNOST: **Hrajete, dokud neumřete . 10**

ŽIVOTNOST: **Až do konce a pak znovu a znovu. 8**

Pravý horor made in H. P. Lovecraft. Tajemné zlo ukrývající se pod maskou všednosti. Atmosféra, akce, logické hádanky, všechno, co má hra mít.

10 Z DESETI

vyhrajte

10x Speed Freaks

Jak vidíte, minulá změna podoby soutěžní rubriky nebyla jen jednorázovým excesem a tímto nabývá trvalého charakteru. I nadále vám budeme nabízet ty nejlepší a nejnovější z playstationových her. Šance vyhrát je jistě lákavá. *Speed Freaks* budou recenzovány až příště, ale už teď můžeme prozradit, že jsou vynikající!

Chcete-li se zúčastnit, stačí málo: odpovězte na lístku na následující velmi jednoduchou otázku a zašlete na adresu redakce pod heslem SOUTĚŽ/PSM 17.

Kolikastopé vozidlo je běžná motokára?

A) Jednostopé
B) Dvoustopé
C) Nezanechává stopu, vznáší se.
D Čtyřstopé

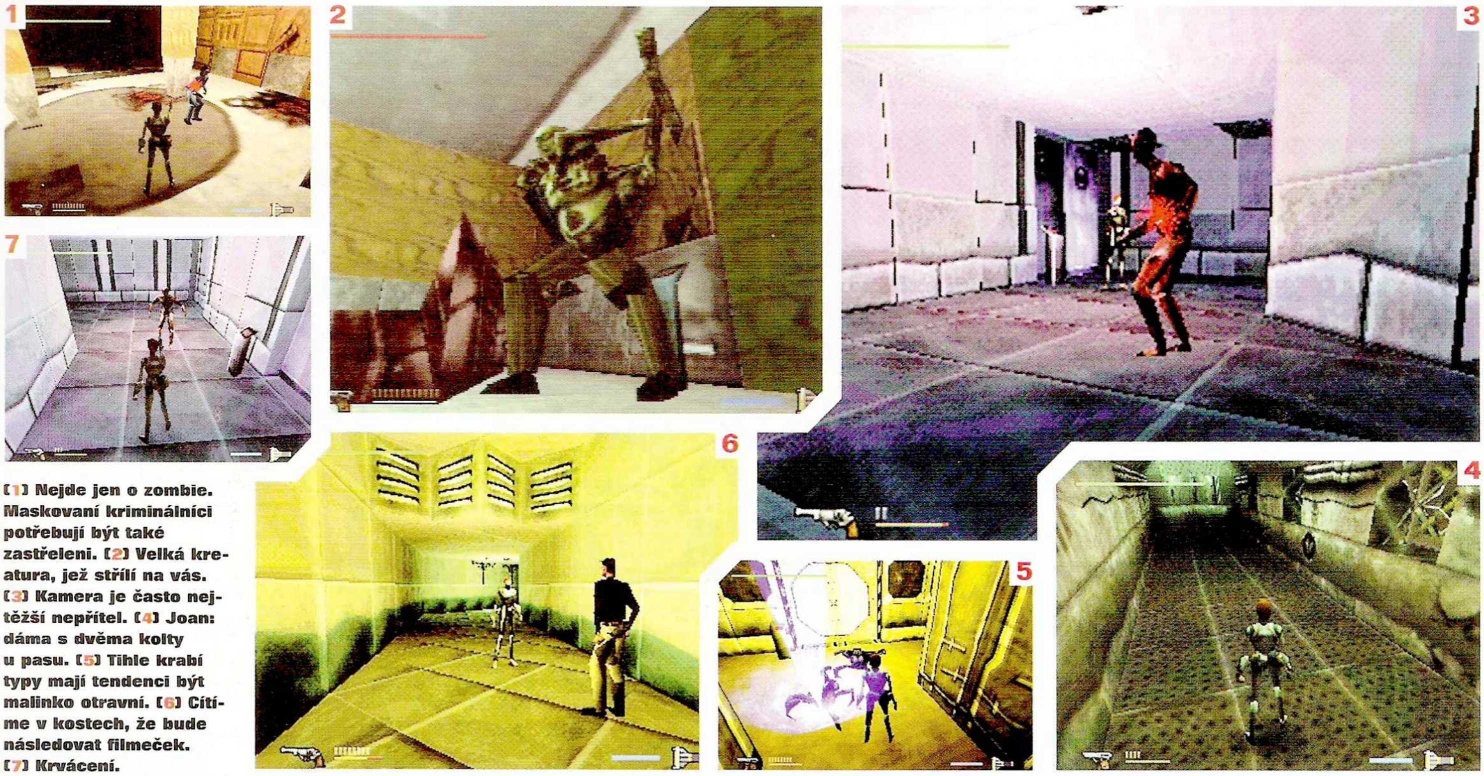
Uzávěrka této soutěže (datum odeslání) je 15. 9. 1999.



PlayStation

Další informace o *Speed Freaks* hledejte na:
✗ www.sony.cz
✗ www.playstation-europe.com
✗ tel.: 02/22 864 111

Oficiální ČESKÝ PlayStation Magazín



[1] Nejde jen o zombie. Maskovaní kriminálníci potřebují být také zastřeleni. [2] Velká kreatura, jež střílí na vás. [3] Kamera je často nejtěžší nepřítel. [4] Joan: dáma s dvěma kolty u pasu. [5] Tihle krabí typy mají tendenci být malinko otravní. [6] Cítíme v kostech, že bude následovat filmeček. [7] Krvácení.

Virus

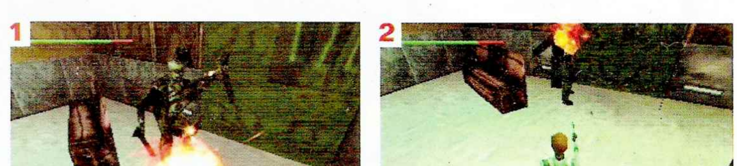
Prý pochází ze dna Mariánského příkopu v Tichém oceánu.

My si však myslíme, že tenhle zlý virus vznikl z hodně cynického kalkulu...

V dnešních dnech každý čeká od videohry, že bude sexy. Nemáme na mysli impozantní tvary Lary Croft, stejně tak nemyslíme na super-afro-háro Ruuda Gullita ve *FIFA '99*. Zde narážíme na rozkošnou grafickou a animační plynulost her, jako jsou *Metal Gear Solid*, dynamiku pohybu v *Ridge Racerovi 4* apod. Nikomu se nechce vracet k hrubé trhanosti minulosti. Opravdu nikomu? Vlastně ne, tvůrci hry *Virus* jsou zřejmě opačného názoru...

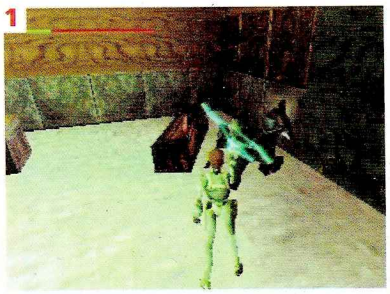
Měli byste si dát pozor, aby nedošlo k záměně této hry s klasickým titulem stejného jména. Tento *Virus* je založen na populární komiksové sérii made in USA (přesněji řečeno od nakladatelství Dark Horse). Vetřelci nás napadli v mikroskopické podobě a právě jsou zaměstnáni infikováním všeho možného svou mutantskou DNA. Pouze policajtka jménem Joan a její parťák Sutter jsou schopni zachránit lidstvo před těmito viry-dobyvateli a před totálním vyhubením. To je námět 3D akce, kde ovládáte Joan při běhu četnými chodbami a střelbě na různé věci.

Jsou zde tlačítka k mačkání, lidsky vypadající nepřátelé, nepohyblivé obranné systémy k zničení a je zde také neuvěřitelně nekamarádské ovládání, se kterým se budete muset porvat a vyrovnat. Více vám ale asi o této hře prozradíme, když vyjmenujeme, co všechno jí schází. Takže, není tu možnost ustupovat do stran, ani se při vyhýbání útokem jakkoli jinak odkutálet směrem doleva nebo doprava, není tu žádná sniper-puška, není tu možnost mířit výš nebo níž, než je základní horizontální nastavení, není tu žádný rozdíl mezi tím, když střílíte zblízka nebo zdálky. Nepřátelé tu nemají téměř žádnou inteligenci, takže zásadně před vašimi ranami neuhýbají, pokud se před nimi octne mrtvý soudruh, nejsou schopni ho obejít. Dokonce i když konečně opustí svět této hry, stále prudí, když svým



[1-2] Ano, je to velký padouch, ale když vytrváte ve střílení, nepotrvá dlouho a dočkáte se exploze jeho těla. Boj je tu bolestně prostý.

■ VÝROBCE:	**Cryo Interactive**	■ VYDAVATEL:	**Cryo Interactive**
■ DATUM VYDÁNÍ:	**v prodeji**	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	**ne**
■ ANGLIČTINA:	**nenáročná**	■ STYL:	**3D akční adventura**









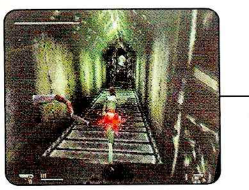


[1] Imobilizér na zombie. [2-3] Kdyby tak šlo udělat úkrok. [4] Přesně do břicha, bravo, děvče! [5] „Najděte zlo a zničte ho." To je slovo chlapa.

HRA SE ODEHRÁVÁ V TEMNÝCH CHODBÁCH A MALÝCH MÍSTNOSTECH, COŽ JE VLASTNĚ PŘI „KVALITÁCH" ENGINU ZŘEJMÉ.

mrtvým tělem vám brání v pohybu, dokud se konečně nerozplynou do nicoty. Každý střet je vlastně stejný: otevřete dveře, zmáčknete nějaké tlačítko a náhle se objeví horda padouchů. Vy tedy ustoupíte a začnete na ně pálit, přičemž se snažíte nezaseknout se o nějaký ten polygon a nebýt dohnán rychleji se pohybujícími bez se kousky.

Na pohled působí hra ještě snesitelně, ale v žádném případě to nestačí na dnešní standardy. Hra se povětšinou odehrává v temných chodbách a malých místnostech, což je vlastně při 'kvalitách' enginu dosti pochopitelné. Když Joan otáčíte na patě, svět kolem plyne dosti rychle, ale pokud s ní poběžíte dokolečka, hra se začne povážlivě trhat, takže nebudete téměř schopní ani pořádně zaměřit. Možná byste byli ochotni *Viru* odpustit jeho brutální jednoduchost, pokud by na oplátku nabídl třeba rafinovanější strukturu. Namísto toho vám hra nabídne akorát tak další várku chyb:



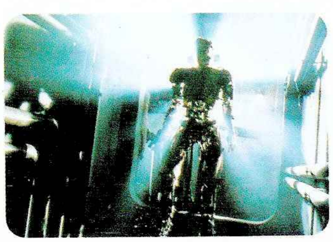
levely neobsahují možnost ukládání ani checkpointy, odkud by bylo možné pokračovat v případě nenadálého úmrtí hrdinky, dále systém předmětů nenabízí účinnou možnost schovávání si munice a medikitů na horší chvíle. Tato vražedná kombinace způsobí, že nešťastník, který tuto nudnou hru hraje, bude navíc muset několikrát opakovat každý její nudný level, než se doplazí do jeho kýženého konce (to znamená, než se mu podaří zabít toho pravého bosse a stlačit ten pravý čudlík). Když vydržíte, budete odměněni předlouhými boji s nekonečným množstvím nepřátel a speciálními zbraněmi, jako jsou samopaly uzi a bazuky. Ovšem ani desetinásobná palebná síla by nestačila na to, aby vás tahle hra začala bavit.

Ve světě, kde existuje *Metal Gear Solid* nebo *Tomb Raider 3*, není pro brak jménem *Virus* dost místa. Nebo vlastně je: na dně Mariánského příkopu. Za úplně stejný peníz si můžete koupit třeba *Resident Evila* a *Fade to Black* navrch nebo celé dva disky *Metal Gearu* nebo kombo *Tomb Raiderů 1* a *2* nebo trojhru *Die Hard Trilogy* a *Dooma* jako bonus nebo...

Pete Wilton

POETICKÁ FILMOVÁ LICENCE

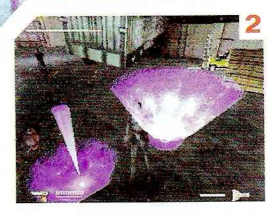
Virus je založen na filmu, kde hlavní roli hráli Jamie Lee Curtis a William Baldwin, a na komiksu nakladatelství Dark Horse. Joan je postava, kterou hrála Jamie Lee, Sutter reprezentuje Billovu roli. Zatímco výchozí námět je v obou případech stejný, lokace hry se od filmu liší. Cryo mělo pocit, že hra odehrávající se celá na lodi by byla nuda.





Filmový Virus je někdy přezdíván 'Vetřelci na lodi'. Super parta, co?





[1-2] Není divu, že Joan vypadá pohuble a bledě. Vždyť celý život tráví v temných chodbách.

Alternativy...

Silent Hill	10/10
Metal Gear Solid	10/10
Tomb Raider 3	10/10
Resident Evil 2	9/10
Resident Evil	9/10
Virus	4/10

VERDIKT

■ GRAFIKA:	**Funkční, ale nehezká. 5**
■ HRATELNOST:	**Stupidní a nenápaditá. 4**
■ ŽIVOTNOST:	**Frustrující a jednotvárná. 3**

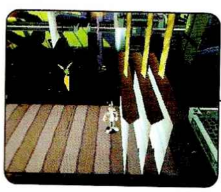
Zbraně, monstra, tlačítka... Jakto, že to tedy není dobré? Je to proto, že design a provedení hry je katastrofa. *Resident Evilům* to nesahá ani po paty.

4 Z DESETI

Bugs Bunny: Lost In Time

Bugs by byl jistě krásným, uznávaným a ctitelkami obletovaným králíčkem. Nebýt jeho trochu excentrických vlastností.

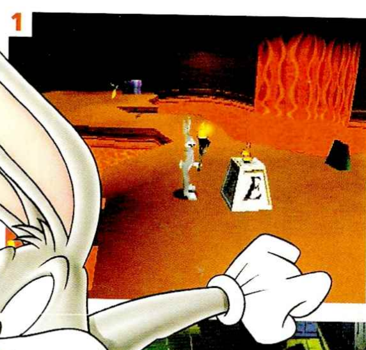
První zkušební minuty ve hře se můžou stát velice zavádějícími, protože při takových rychlých exkurzích není čas se pořádně zabrat do toho, jak moc dobře byl zpracován koncept, ale spíše na to, jak se povedla grafika, animačky a běhání kolem dokola. V tomto zkušebním testu *Bugs* zcela jistě propadne. Jenže stejně jako u Rákosníčka v jeho žbluňkacích exkapádách, co je na první pohled klidný rybníček, může být už na ten druhý pořádně rozjetý mejdan sinic a nadržených planktonů. Po čase, kdy si již zvyknete na zprvu rozčilující zpracování, práci kamery a některé tajuplnosti ovládání a konečně překousnete i fakt, že infantilně běháte s králíčkem, jehož legráckami jste se bavili v útlých teenage záchvatech (a s oblibou se na něj díváte dál, jen to občas nepřiznáte), prozřete a spatříte cosi schované za zprvu odrazujícím pláštíkem průměrnosti.



Bugs má totiž jednu nevýhodu. Možná by se dalo trefněji říci, že postrádá jednu výhodu, kterou už dneska má každý první komerční slepenec. Možná jste si toho někdy všimli - spustíte hru a od první chvíle jste uneseni jejími intry, outry, mezitry a všudeokolografiky, báječnými zvuky a trojrozměrným světem, který byste si nebýt střízliví málem spletli se svým obývákem. Tohle u *BB-LT* prostě nefunguje, protože zatímco tým designérů hry odvedl výbornou práci, tým „zpracovávací" již tak výborný nebyl. Oni však ale také designéři měli dosti jednoduchý job - dostat tak výtečné a tvárné téma jako Králíček Málemkrteček určitě potěší. Každou chvilku narážíte

> POTKÁVÁTE STARÉ ZNÁMÉ Z KRESLENÝCH ESKAPÁD, S GUSTEM JE KOPETE DO ZADKU A TOULÁTE SE DNES JIŽ MÓDNĚ NEZBYTNÝM 3D LABYRINTEM.

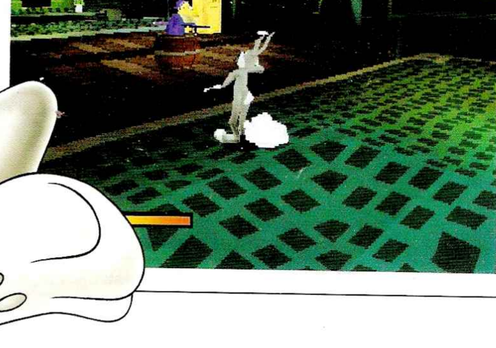
na něco nového, potkáváte staré známé z kreslených eskapád, s gustem je kopete do zadku a touláte se dnes již módně nezbytným 3D labyrintem, který má asi podle tvůrců evokovat pocity animovaných seriálů. To je asi tak taky to hlavní, co se nepovedlo - upnutí se na co největší dojem „cartoonů" - kreslených pohádek - je až příliš křečovité a je to poznat. Jinak nechybí nic - sbírání věcí, bez kterých se dál nedostanete, tajné chodbičky a bonusy, spousta sou-



1



2



4



3



[1] Tohle je tradiční druh puzzlu, kde je třeba sehnat oheň a zapálit louč, čímž se dostaneme ve hře dál.
[2-4] Bugs Bunny je ve hře ztvárněn velice věrně.

ONE PLAYER	D-SHOCK/ANALOG COMPATIBLE	MEMORY CARD COMPATIBLE

■ VÝROBCE:	**Behaviour**	■ VYDAVATEL:	**Infogrames**
■ DATUM VYDÁNÍ:	**v prodeji**	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	**žádné**
■ ANGLIČTINA:	**nenáročná**	■ STYL:	**3D plošinovka**

1


2


3


4


[1-4] Kopání zločinců do zadnice, detonace TNT a jízda na jednokolce patří mezi prvky, jež obsahuje hratelnost v *Bugs Bunny: Lost in Time*.

bojů s hlavními nepřáteli, ale také mnoho malých překvapení, zvláště v designu jednotlivých levelů, které jste ještě nikde neviděli a které *BB-LT* propůjčují dosud nevídanou zábavnost.



Každý jednotlivý level funguje jako takový malý puzzle, které svým úspěšným postupem dál a dál, více a více skládáte. Občas celý level pochopíte dokonce až po několika dalších úspěšně dotažených dokonce. Některé fungují jako odreagování - ježdění autem, které se s postupnými haváriemi mění na motorku, kolo, to se rozpadne a pak už zbývá jenom prase... Bugs se postupem času učí pár nových triků, které mu umožní se dostat i tam, kde se předtím marně pokoušel být jednička. A když už si myslíte, že vás nic nepřekvapí tak s údivem zjistíte, že nejen jednotlivé levely, ale celý systém světů a nově otevíraných etap je vlastně jeden velký puzzle, který skládáte a čím více ho máte, tím víc vás baví.

Nepřátelé navíc nefungují jako plácací panáci, kteří vydrží jen do té doby, než jim skočíte na hlavu - spousta z nich je pěkně těžko zlikvidovatelná a na mnoho z nich budete muset dlouho vymýšlet, co na ně platí. A souboje s hlavními soky jsou pomyslnou třešničkou na dortu, výborné, nápadité i legrační, navíc ctí zásadu animáků - ať už kdokoli zemře jakkoli, hned za rohem je opět při síle a v plné parádě.

BUGS SE POSTUPEM ČASU NAUČÍ PÁR NOVÝCH TRIKŮ, KTERÉ MU UMOŽNÍ SE DOSTAT I TAM, KDE SE PŘEDTÍM MARNĚ POKOUŠEL BÝT JEDNIČKA.

Nebýt té příšerné plochosti zpracování (jak obrazně, tak i doslovně) a větších či menších kiksů s ovládáním a kamerou v některých situacích, nebylo by co kritizovat a *BB-LT* by šlo doporučit jako určitou náhradu za dohraného *Crashe 3*. Takhle ovšem nelze než ohodnotit sedmičkou s tím, že pokud se necháte ošálit několika prvními dojmy a úvodním „xichtem" hry, jste pěkní zelenáči a u joypadu ještě nemáte co pohledávat. Padám, padám na pískoviště, hejhulové!

Martin Lachtan Kalivoda

POSTAVIČKY

Několik favoritů ze seriálů Warner Brothers se objevuje dle očekávání v *Bugs Bunny: Lost in Time*. Jejich role však není zdaleka tak důležitá jako ta králíkova.



ELMER FUDD

Objevuje se jako typický pronásledovatel, který se pokouší nakopnout Bugsovi zadek. Také má štěk ve formě jeskynního muže.



YOSEMITE SAM

Knírač se objevuje jako pirát, kompletně s páskou přes oko, papouškem na rameni a umělými údy. Jeden z levelů, ve kterém se s ním setkáme, nazvali tvůrci What's up Dock.



DAFFY DUCK

Hostuje v bizarní mini-hře, ve které se metaforicky přemění v ústřední králíkovu postavu. Zde se bude muset pokusit přesvědčit Elmera Fudda, že je sezóna králíků.



MARVIN THE MARTIAN

Malý týpek z vesmíru je součástí kosmické stanice plné podivných high-tech kouzel. Zdá se že po batoleti stejného jména ze seriálu toho moc nezdědil.

Alternativy...

Crash Bandicoot 3	9/10
Pandemonium	9/10
Croc 2	8/10
Crash Bandicoot 2	8/10
Bugs Bunny: Lost in Time	5/10

VERDIKT

■ GRAFIKA:	**Věrná seriálu, ale s většími chybami.**	**6**
■ HRATELNOST:	**Zábavná a pulsující .**	**7**
■ ŽIVOTNOST:	**Spousta, i když později hrozí jednotvárnost.**	**7**

Největší králík na světě dostal plošinovku, jakou si téměř zasluhuje. Hra je pro něho dostatečně originální a nápaditá, je však pozadu technicky.

8 Z DESETI

ONE PLAYER | MEMORY CARD COMPATIBLE

- VÝROBCE: **Starsphere Interactive**
- VYDAVATEL: **Mindscape**
- DATUM VYDÁNÍ: **červenec**
- VĚKOVÉ OMEZENÍ: **žádné**
- ANGLIČTINA: **průměrná**
- STYL: **simulátor šachů**













[1] Základní pohled. [2] Král schovaný za pěšáky. [3-4] Různé druhy šachů. [5] Někoho sbalíte jedině přes šachy.

Chessmaster 2

Víte, že členové Wu Tang Clan jsou horlivými šachisty?

Jak vidno tahle vážně se tvářící hra nemusí být jen pro staré páprdy...

Jelikož v dobách dávno minulých ještě neměli elektřinu, společenskou roli, jakou dnes plní *Tekken,* tehdy plnily šachy. Nakonec tyto dvě hry si jsou v ledasčem podobné - třeba v taktice. I v šachách musíte předvídat pohyby svého protihráče. Dokonce jsou zde i speciální finty, teda tahy jako třeba zákeřný Hrad nebo ďábelská En Passant Capture. Takže - zejména jestliže to myslíte s hraním zcela vážně a máte akademický zájem o dějiny zábavy - neměli byste si tenhle titul nechat ujít.

Asi jsem vás stále nepřesvědčil, co? Chápu. I když se tady budu stavět na hlavu, abych vám namluvil, že to je vzrušující až na prasknutí kalhot, stejně mi nebudete věřit, je to tak? A jenom protože to jsou šachy, nebo ne? Ale když chcete hrát šachy, jenom na jedné věci záleží: jak se to hraje.

A tohle se hraje dobře. A co je ještě lepší, může se to hrát i hodně špatně. **A protože si hru koupí převážně lidé, kteří se chtějí do hry vpravit, její skrytou silou je pomoc nabízená začátečníkům.** Všechny možné volby jsou rozdělené na jednotlivé kroky, aby vám hra pomohla v prvních nejistých krůčcích. Hra vám rovněž ukáže, jak se táhne jakými figurami, takže ubude otázek typu: „A kam smím s tím koněm?". Pro ty pokročilejší zde bude varování v podobě označení ohrožených figurek či ukazatele kontroly na obou stranách. Nápověda je velice pohotová, buď se vám dostane stručné a rychlé rady nebo delšího výkladu, proč to či ono je dobrý tah a to či ono nikoli. Co se vašich počítačových protivníků týče, jsou velice rozmanití, od velkých postav šachové historie až po postavy zcela fiktivní. Tak se dostáváme k tzv. režimu Campaign, kde si můžete postupně vylepšovat své hodnocení, a to tak, že se budete utkávat se stále silnějšími soupeři. Prezentace je celkem rozumná, umožňuje rotující 3D nebo tradiční přístup. Stále jsem vás nepřesvědčil? Podívejte, kdybychom se vydali do budoucnosti, tak o tisíc let dopředu, co by byla nejoblíbenější hra planety, *Tekken,* nebo šachy? No, asi by to byl *Tekken.* Ale pšš...







[1] Fantastická sada figurek, ale trochu nepraktická. [2] To je velmi nekonvenční taktika, sire.

Kieron Gillen

Alternativy...

Chessmaster 3D	7/10
Chessmaster 2	8/10

VERDIKT

Oficiální ČESKÝ PlayStation Magazín 17

- GRAFIKA: **Čistá a přesná, nikoli však super. 4**
- HRATELNOST: **Jedna z nejprověřenějších her lidských dějin. 8**
- ŽIVOTNOST: **Dlouhá cesta k mistrovskému titulu. 8**

Jsou to prostě šachy. Chcete-li si zahrát nebo se hru naučit, je toto vynikající příležitost. Pokud vás šachy vůbec nezajímají, nic vás nepřesvědčí o opaku. Jsou to prostě šachy, nic míň než šachy.

8 Z DESETI

PŘEDPLATNÉ

<u>Předplaťte</u>
<u>si PlayStation Magazín</u>, jediný český časopis, který vám poskytne pravidelný, úplný a zábavný servis o všem, co se týká konzoly Sony PlayStation. Ke každému číslu je zároveň přibaleno exkluzivní CD plné hratelných dem z nejnovějších her.



<u>Předplatné PSM se jednoduše zařídí:</u>
stačí vyplnit složenku typu C (ceny předplatného viz níže), na druhou stranu do zprávy pro příjemce napsat, od jakého čísla si přejete časopis předplatit, a poslat na adresu: PSM-předplatné, Šantrochova 16, 160 00 Praha 6.



<u>Díky</u>
<u>předplatnému PSM získáte výhody:</u>
ušetříte oproti jednotlivému nákupu na stáncích (při ročním předplatném celých 360 korun), nebudete muset shánět časopis na stáncích a, při ideální konstelaci, ho navíc dostanete do rukou dříve, než bude v prodeji.

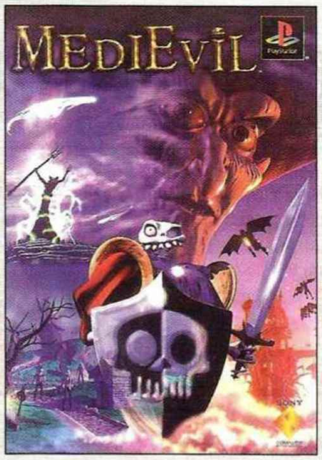
<u>CENY PŘEDPLATNÉHO:</u>

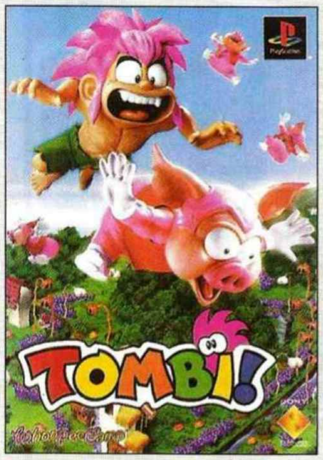
6 čísel	1260 Kč	12 čísel	2400 Kč
6 čísel doporučeně	1380 Kč	12 čísel doporučeně	2640 Kč

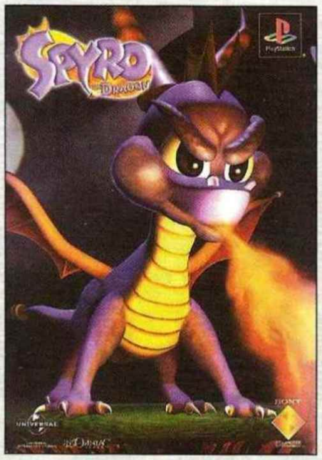
Pokud nemáte dostatečně chráněnou poštovní schránku, zvažte možnost předplatného s doporučenou poštou.



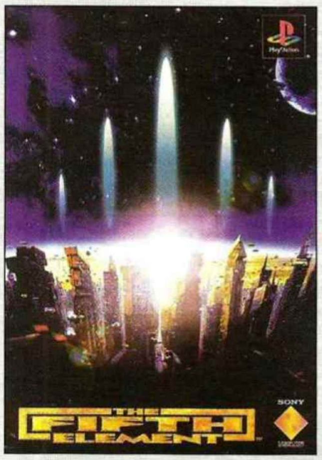


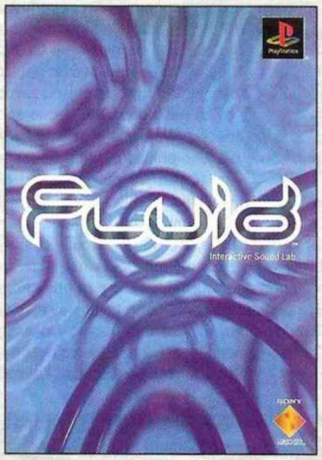














PlayStation®

Tyto a mnoho dalších her pro PlayStation dostanete u těchto dealerů:

○ **Bontonland, palác Koruna, Václavské nám. 1** — **Praha 1**

- △ **Enc**, Masarykovo nám. 35 — **Brandýs nad Labem**
- × **Video Klinik**, Kounicova 20/22 — **Brno**
- □ **ElCom**, Žižkova 1, areál PTV — **České Budějovice**
- ○ **Elvia Pro**, Karla IV. 663 — **Hradec Králové**
- △ **Action CZ - Planeo**, Palackého 4448 — **Chomutov**
- × **Leramo**, Blatenská 1099 — **Chomutov**
- □ **Viki,** Palackého 44 — **Jihlava**
- ○ **ElCom**, Železná 12 — **Liberec**
- △ **Fast**, Benešovo nám. 557 — **Liberec**
- × **NPB,** Mírové nám. 158 — **Litoměřice**
- □ **Kelvin,** Smetanovo nám. 42 — **Litomyšl**
- ○ **TV Video Centrum** — **Lysá nad Labem**
- △ **Elvia Pro**, V. Klementa 467 — **Mladá Boleslav**
- × **Centron**, Nám V. Mostecké stávky 3 — **Most**
- □ **ElCom**, Vratislavovo nám. 100 — **Nové město na Moravě**
- ○ **Centron**, Náměstí hrdinů 1 — **Olomouc**
- △ **ElCom**, 28. října 42 — **Ostrava**
- × **Euroshop**, Místecká 258 — **Ostrava**
- □ **K+B Expert**, Velká 4 — **Ostrava**
- ○ **ElCom**, tř. 17. Listopadu — **Pardubice**
- △ **ElCom**, Americká 21 / Jungmannova — **Plzeň**
- × **Planeo**, Škroupova 2 — **Plzeň**
- □ **Europe Technic**, Náměstí Jiřího z Poděbrad 4 — **Poděbrady**
- ○ **JOKR**, Riegrovo nám. 170/III — **Poděbrady**
- △ **Kelvin,** Masarykova 20 — **Polička**
- × **Atlas Electronic**, Na jezerce 12 — **Praha 1**
- □ **Centron**, Nekázanka 19 — **Praha 1**
- ○ **Europe Technic**, Nákupní galerie Myslbek — **Praha 1**
- △ **Europe Technic**, Na Poříčí 50 — **Praha 1**
- × **Europe Technic**, Revoluční 2 — **Praha 1**
- □ **OD Kotva**, Náměstí republiky — **Praha 1**
- ○ **Sattech One**, Vrchlického 27 — **Praha 1**
- △ **Elvia Pro**, Karlovo náměstí 19 — **Praha 2**
- × **Elvia Pro**, Pavilon - Vinohradská tržnice — **Praha 2**
- □ **Centron**, Dejvická 8 — **Praha 6**
- ○ **Europe Technic**, Evropská 49 — **Praha 6**
- △ **Electrocity**, Centrum Černý Most — **Praha 9**
- × **Elvia Pro**, Poděbradská 51 — **Praha 9**
- □ **Europe Technic**, Benešovská 42 — **Praha 10**
- ○ **Bazo**, Kostelecká 2 — **Prostějov**
- △ **K+B**, T. G. Masaryka 3 — **Příbram I**
- × **Toda**, Masarykovo nám. 15 — **Říčany**
- □ **GV Elektronic**, Horská 7/12 — **Trutnov**
- ○ **AD Elektronika**, Masarykovo nám. 17 — **Uherské Hradiště**
- △ **ElCom**, Nám. Republiky 63 — **Žďár nad Sázavou**

PlayStation

NEPODCEŇUJ SÍLU PLAYSTATION

www.playstation-europe.com
www.sony.cz

Aironauts

Výrobce: Red Lemon
Vydavatel: Red Storm
Datum vydání: červenec
Styl: střílečka



Aironauts, to je pěkný a originální nápad. Ale o nápady je třeba dobře pečovat, kultivovat je a pracovat s nimi, chcete-li z nich dostat na konci dobrou hru. Veskrze to je střílečka, ale hraje se o vysokou cenu, o vaší svobodu. Hra evidentně disponuje mimořádnými idejemi, ale každou chvíli máte neodbytný pocit, že zde byla propásnuta skvělá příležitost.





VERDIKT

- GRAFIKA: **Velmi hrubá a veskrze nehezká. 4**
- HRATELNOST: **Postrádá dynamiku, i když nápad je dobrý. 5**
- ŽIVOTNOST: **Málokdo se vydrží na to dívat. 4**

4 Z DESETI

Capcom Generations

Výrobce: Generations
Vydavatel: Capcom
Datum vydání: srpen
Styl: retro kompilace

Pokud odoláte touze zahrát si tyhle starobylé tituly (například *Ghosts & Goblins*, *1942*, *Vulgus*, *Mercenaries*), pak dobře pro vás. Nezkazíte si krásně nostalgické vzpomínky na dřevní doby počítačově herní zábavy, kdy domácnostem vládly stroje typu Commodore 64 apod. Věřte nám, že je to jen nostalgie a nevyplatí se za to vyhazovat peníze.





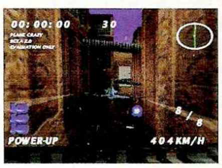
VERDIKT

- GRAFIKA: **Kdysi zázračná, dnes pouze autentická. 3**
- HRATELNOST: **Není horší, to my jsme zhýčkanější. 5**
- ŽIVOTNOST: **Hloubka není silná stránka retro her. 1**

3 Z DESETI

Plane Crazy

Výrobce: Inner Workings
Vydavatel: Project 2 Interactive
Datum vydání: v prodeji
Styl: závodní arkáda



Kdo by se chtěl tolik trápit neuvěřitelně náročným a nepřesným ovládacím systémem a dočkat se tak malé odměny? Bylo by to čiré šílenství, na které naráží název hry? Ano bylo. Jediné, co odlišuje tuto hru od naprostého závodnického braku, je skutečnost, že řídíte letadla, čili nejen doleva a doprava, ale i nahoru a dolů. Ale to je proklatě málo.





VERDIKT

- GRAFIKA: **Jedna z lepších stránek hry. 6**
- HRATELNOST: **Naprosto šílené ovládání. 3**
- ŽIVOTNOST: **Těžká práce za málo koláčů. 4**

6 Z DESETI

360

Výrobce: Smart Dog
Vydavatel: Cryo Interactive
Datum vydání: srpen
Styl: závodní arkáda

Vaše PlayStation tuhle hru nepotřebuje! Vy ji nebudete chtít. Nebude hrána, nebude vítána a upadne brzy v zapomnění. Tato futuristická závodní hra je středověká jak ve smyslu grafiky, tak ve smyslu ovládání a hratelnosti. Jediný smysl, proč byste si o ní měli něco přečíst, je ten, abyste byli včas a dostatečně důrazně varováni. Což činíme. Konec hlášení.







VERDIKT

- GRAFIKA: **Moc pomalá a nehezká. 3**
- HRATELNOST: **Ovládání je nezdravé. 2**
- ŽIVOTNOST: **Úmrtí při porodu. 1**

2 Z DESETI

TOP SECRET

Oficiální ČESKÝ PlayStation™

POWERLINE

Tentokrát jsme provedli na tomto místě několik změn, věříme, že k lepšímu. Největší novinka je určitě zavedení nové dvou stránky v rámci rubriky Top Secret, jež jsme nazvali, doufáme, že výstižně, Nějaké dotazy? Důvod je prostý. Každý měsíc nám chodí desítky dotazů, týkajících se starých i nových her. Ne na všechny se dostalo v rubrice Powerline. Kromě toho nám denně alespoň deset lidí telefonuje a ptá se na cheaty v té či oné hře. Doufáme, že tímto krokem ulehčíme život vám i sobě. V souvislosti k zavedení 'Nějakých dotazů?' vám musíme oznámit jednu radostnou zprávu a tou je návrat našeho spolupracovníka z prvních čísel PSM Chalida Himmata, který je vyhlášeným specialistou na návody, triky a tipy do her. Odpovídání na vaše dotazy si vzal osobně na starost a navíc přislíbil aktivní účast při přípravě ostatních částí Top Secret: návodů a cheatů pro novinkové tituly.

Jinak, co se týče dnešního menu, přichystali jsme pro vás návody na oba poslední hity firmy Sony, totiž *Ape Escape* a *Syphon Filter*. Oba průvodci jsou natolik obsáhlé, že jsme je rozdělili na dva díly. Tím je dán i obsah příštího vydání naší rubriky, ale čeká vás samozřejmě mnohem víc.

VYHLÁŠENÍ SOUTĚŽE HAPPY 13/PSM 15

Poslední díl v sérii Šťastná třináctka přinesl mimořádně husté otázky na téma playstationový hardware a software. V důsledku této skutečnosti se našlo jen málo odvážlivců, kteří se účastnili klání o hry *FIFA '99* a *NBA Live '99*. Nicméně jich bylo dost na to, aby ani jedna z cen nezůstala u nás na skladě.

Předně si prozraďme, jaké byly správné odpovědi...

1. Arkádový chip firmy Namco, který byl vytvořen v souladu s architekturou PlayStation se jmenuje **System 11**. První hra vytvořena na něm: ***Tekken***.

2. Hry, které na PlayStation byly konvertovány z platformy 3DO, jsou kupříkladu: ***Starfighter 3000***, ***Po-ed*** a ***Return Fire***.

3. Evropská verze hry *Puzzle Bobble* a japonský originál hry *Bust A Groove* mají společný název, kterým je ***Bust A Move***.

4. Bílá PlayStation byla uvedena pouze na **dálnovýchodní trh** a umožňuje navíc **přehrávání video CD ve formátu MPEG**.

5. CPU PlayStationu má označení **R3000**.

A vítězi se stali...

✗ David Garcia, Praha 8;
✗ Miroslav Snížek ml., Pardubice;
✗ Petr Žižka, Praha 6;
✗ David Hausman, Kolín;
✗ David Tran, Příbram;
✗ Štefan Šabo, Znojmo;
(všichni *FIFA '99*)

✗ Tomáš Králík, Praha 8;
✗ Petra Stehlíková, Praha 10;
✗ Radek Romba, Ostrava;
✗ Martin Šrůtek, Česká Skalice;
✗ Martin Král, Drahlov;
✗ Mária Tylová, Praha 8;
✗ Luboš Procházka, Brno.
(všichni *NBA Live '99*)





Vyzkoušejte si naše cheaty pro získání všech úrovní, všech zbraní a neomezené munice. V kombinaci s naším návodem na následujících stránkách vám *Syphon Filter* bude k smíchu.

POWERLINE

SYPHON FILTER

VŠECHNY ÚROVNĚ:
Dejte pauzu a vyberte volbu Mission Select. Zmáčkněte a podržte následující kombinaci tlačíte přičemž tlačítko ⊗ nechte nakonec: ◎, ▣, L1, R1, L2, R2, ⊗.

VŠECHNY ZBRANĚ A NEOMEZENÁ MUNICE:
Dejte pauzu, vyberte volbu zbraně a podržte SELECT, ◎, L1, L2, R2, ⊗. Tlačítko ⊗ opět nechte na konec. Pokud chcete sbírat věci, bude třeba to v každé úrovni opakovat.

Každý výstřel zabíjí, a to i jediný výstřel na vojáky v neprůstřelných vestách: Dejte pauzu, vyberte 'objectives' a zmáčkněte a podržte →, ◎, L1, R1, R2, ⊗. Pokud jste to provedli správně, uslyšíte, jak Gabe řekne „Understood". Mějte na paměti, že to nefunguje na některé bosse.

Shlédnutí všech fmv sekvencí ve hře: V první misi v Georgia Street, Washington DC se vydejte do kina, kde jste našli sniperpušku. Postavte se do dveří kina a dejte pauzu. Vyberte volbu zvuk, zmáčkněte a podržte SELECT, ▣, L2, R2, ⊗. Pokud to bylo správně, uslyšíte, jak Gabe říká „Got it". Pokud ne, uslyšíte jen výsměch. Pak pauzu zrušte, projděte dveřmi a vejděte do samotného kina. ⊗ spustí filmovou sekvenci, SELECT ji ukončí. Nezapomeňte si popcorn.

POWERLINE

DRIVER

Uvedené cheaty aplikujte v hlavním menu a poté je ještě aktivujte v novém nastavení „Cheats".

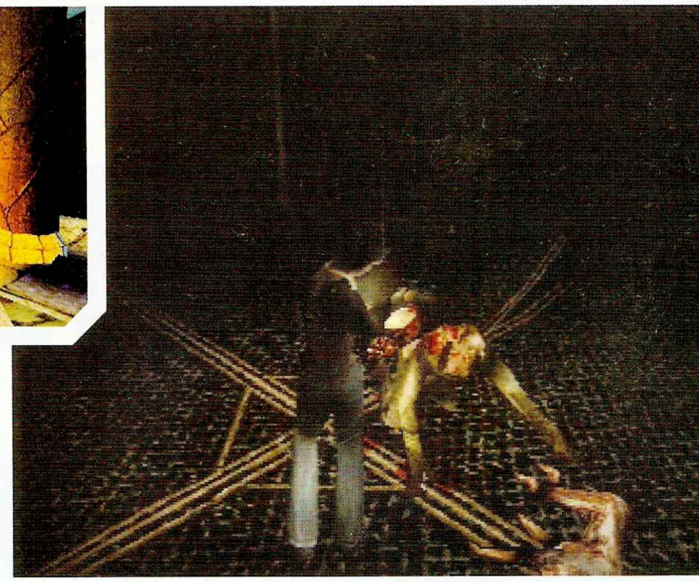
NEVIDITELNOST
L2, L2, R2, R2, L2, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1, L1

HRA BEZ POLICISTŮ
L1, L2, R1, R1, R1, R1, L2, L2, R1, R1, L1, L1, R2

ŘÍZENÍ ZADNÍMI KOLY
R1, R1, R1, R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1







Pusťte tygra ve hře *T'ai Fu* ze řetězu. Ale v SH opatrně!

tak trochu hra naruby
R2, R2, R1, L2, L1, R2, L2, L1,
R2, R2, L2, R2, L1

mini autíčka
R1, R2, R1, R2, L1, L2, R1, R2,
L1, R1, L2, L2, L2

zvýšený podvozek
R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R2,
L2, L2, L1, R2, R1

Ve chvíli, kdy dokončíte hru, si ještě nemyslete, že máte vyhráno, protože se právě v tento okamžik otevře přístup do skrytého města.





Cheaty do *Dirvera*: je tohle sen, nebo skutečnost?

POWERLINE

SILENT HILL

Stisknete-li v „Options menu" L1, L2, R1 nebo R2, získáte přístup do extra Options. Vyzkoušejte to, nebudete litovat!

POWERLINE

NFS 4: HIGH STAKES

Podepište se jako jeden z níže uvedených hráčů a budou se dít věci! Ale pozor, nebudete patrně moci ukládat pozice, tak z toho nebuďte moc smutní.

NFS PD - všechna auta k dispozici (v Hot Pursuit módu)
WHIRLY - policejní helikoptéra (v Test Drive módu)
HOTROD - super auto

Během nahrávání (obrazovka Loading) podržte , L2, R1 a dostanete se do opileckého módu, což je celkem zajímavé a velmi vás to pobaví, když už nic jiného.

Viz předchozí, jen podržte ←, □, ○ a vedení počítačových protivníků se přiblíží zpomalenému filmu.

POWERLINE

T'AI FU

Abyste mohli aktivovat následují cheaty, musíte napřed na mapové }obrazovce zadat následující heslo: R2, ×, R2, ×, ○, a □. Pokud jste to provedli správně, objeví se nápis „Cheats Enabled".

CHEAT PRO BOSSE ÚROVNÍ: Na mapové obrazovce zmáčkněte R2, △, R2, △, ○, □, ↓, △, ↑, →, ←, ↓, ↑ a □. Od teďka budete mít k dispozici kompletní seznam bossů a úrovní.

VÝBĚR PŘÍBĚHU: Na mapové obrazovce zmáčkněte : R2, △, R2, △, □, ○, ↓, △, ↑, ←, →, ↓, ↑ a L2. Uvidíte menu všech sekvencí ve hře a budete si moci vybírat.

Chcete-li aktivovat následující cheaty, musíte vždy na začátku úrovně, kterou chcete hrát, zadat R2, △, R2, △, ○, ×, □. Na obrazovce se opět objeví „Cheats Enabled".

VŠECHNY BOJOVÉ STYLY: R2, △, R2, ←, → a △. Pokud to funguje, uvidíte na obrazovce „All Styles" a budete moci bojovat jako muž. Nebo snad dokonce tygr.

PLNÁ AKTIVACE CHI: Zadejte R2, △, R2, ←, → a □. Po aktivaci se objeví „Full Chi" a bojovník bude připraven na boj, duševně.

PLNÉ ZDRAVÍ: Zadejte R2, △, R2, ←, → a ○ a na obrazovce se objeví „Full Health".

KRÁTKODOBÁ NEVIDITELNOST: Zadejte v následujícím pořadí R2, △, R2, ←, → a R1. Budete neviditelní asi 30 vteřin.

KRÁTKODOBÁ NEZRANITELNOST: Zadejte R2, △, R2, ←, → a R2. Budete pevní jako skála asi na 30 sekund, což bohatě stačí na udolání každého bosse.

NEOMEZENÉ ŽIVOTY: Zadejte R2, △, R2, ←, → a ↑. Po aktivaci uvidíte na obrazovce devět životů a budete si po zbytek úrovně užívat výhodu devíti životů. V další úrovni musíte aktivaci opakovat.

VÍC KRVE NA OBRAZOVCE: Zadejte: R2, △, R2, →, ← a →. Na obrazovce se pak objeví „Crazy Blood". Po 30 sekund budete také nezranitelní.

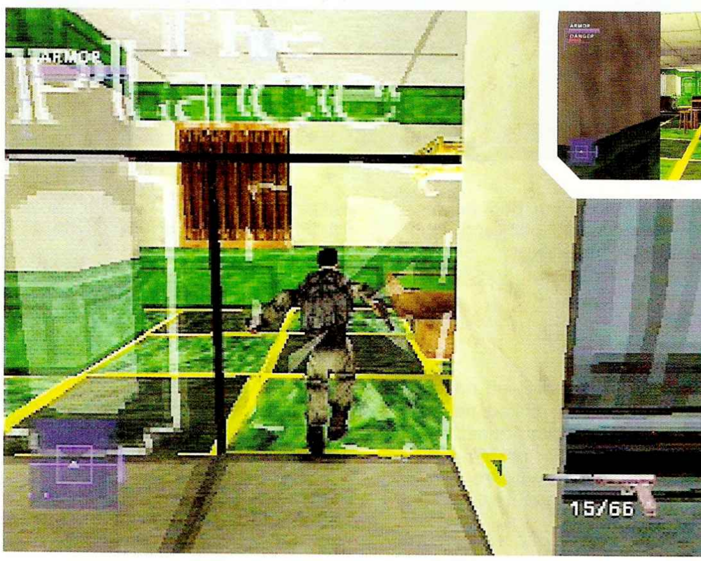
ZDVOJNÁSOBENÍ VELIKOSTI NEPŘÁTEL: Zadejte R2, △, R2, ←, → a ↑. Na obrazovce se objeví dvojnásobně zvětšení nepřátelé. Funguje, ale jen 30 sekund. Což je asi dobře.

POLOVIČNÍ NEPŘÁTELÉ: Zadejte R2, △, R2, ←, → a . Po obrazovce budou pobíhat poloviční nepřátelé a vy budete mít na zničení těch trpajzlíků 30 vteřin.

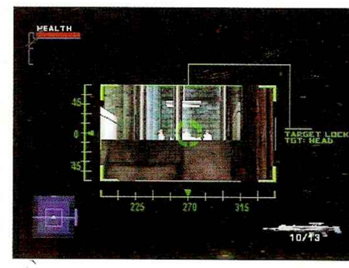
TOP SECRET

PŮVODNĚ MĚL BÝT TADY PRŮVODCE K *LEGACY OF KAIN 2*. ALE ZMĚNA JE ŽIVOT, PŘÁTELÉ. VAMPÍŘI Z EIDOSU PŘESUNULI VYDÁNÍ HRY NA ZÁŘÍ, A TAK JSME JI I MY NAHRADILI PRŮVODCEM KE HŘE *SYPHON FILTER*. PŘEJEME ŠŤASTNÝ LOV...

SYPHON FILTER ČÁST 1







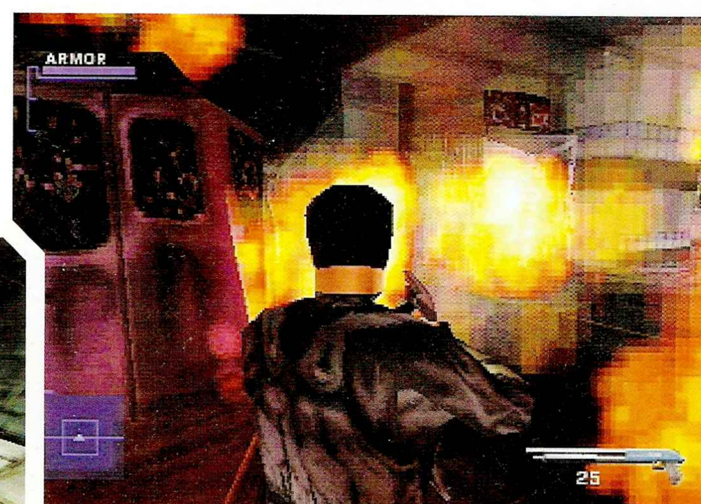
ÚROVEŇ JEDNA:
GEORGIA STREET

Vyhněte se policejnímu autu a úředníkovi a proběhněte ulicí po pravé straně. Vydejte se kolem podchodu a baru a sundejte dva teroristy skrývající se na střeše na konci. Seberte M16, kterou po sobě zanechali, a jděte dál směrem k bance v pravém spodním rohu mapy. Tady najdete další dvojici výtečníků, kterou musíte zlikvidovat, a nezapomeňte sebrat ammo, které po nich zůstane. Zmocněte se neprůstřelné vesty z bedny a vydejte se do banky, kde vás Lian Xing vyzve, abyste pomohli úředníkovi, jenž uvízl v hořící budově. Při prohlídce banky narazíte na místnost plnou teroristů. Všechny je zneškodněte. Xing vás bude popohánět dál do dalšího sektoru, kde budete potřebovat baterku, abyste našli granáty. Nalevo v této místnosti také najdete bednu munice do M16. Až to všechno posbíráte, vyjděte opět ven, zastřelte chlápka, který se rozvaluje na protější střeše a vydejte se zpátky na start. Další maníci si chtějí změřit síly v přestřelce, takže je odrovnejte a utíkejte do podchodu, kde najdete neprůstřelnou vestu. Brána na konci je zamčená, ale když si promluvíte s Xing, ukáže vám, jak se skrz ni dostanete. Utíkejte k baru, zapadněte dovnitř a vydejte se nalevo. Najdete místnost, chlapa v ní zabijte a vystřelte okno. Vylezte oknem a pak nahoru k černé skříňce u brány, z tohoto místa můžete přeručkovat po železné tyči. Sešplhejte dolů a vydejte se doleva ke granátometu a pak zpátky k bráně. Ustřelte zámek na dveřích a trhněte za tlačítko, abyste přivolali výtah, s jehož pomocí se můžete snést do hlubin, kde najdete tlačítko pro změnu směru. Další vaší obětí je Kravitch (Lenny?). Vydejte se zpátky k vysklenému oknu a počkejte, až na vás Xing zazvoní. Pak najdete Kravitche, jak se schovává za barem s tlupou kumpánů. Zabijte je a seberte kulovnici. Vystřelte na roh místnosti a projděte otevřeným tunelem, kde zlikvidujte všechny vojáky, které potkáte. Na konci je bomba, kterou musíte najít, a proto se držte nalevo, dokud se vám na radaru neobjeví - ale pozor na vlak! Úplně nalevo na mapě najdete tunel, který použijete, abyste získali přístup na základnu, a cestou najdete neprůstřelnou vestu. Pomalu se připližte k bombě, a až exploduje, zavřete oči...

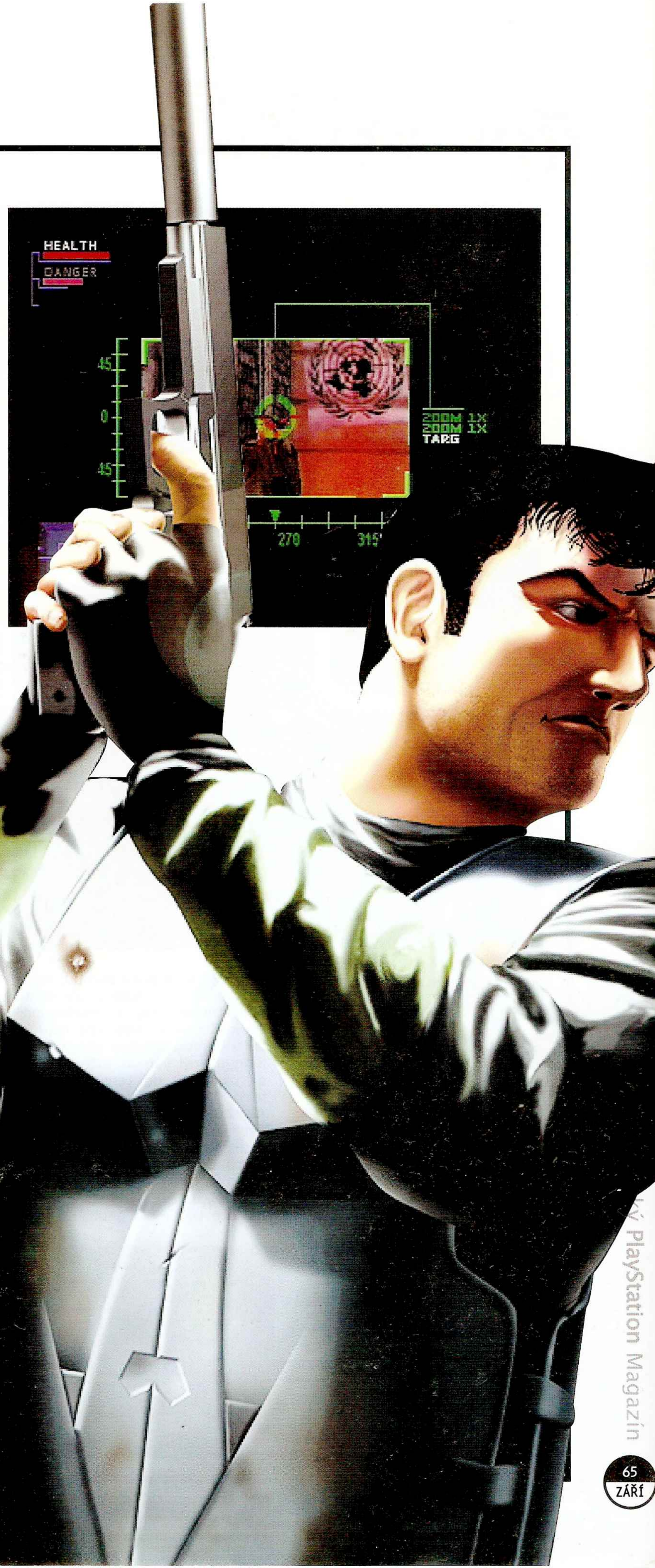


ÚROVEŇ DVA:
DESTROYED SUBWAY

Gabe žije! Dávejte pozor, a než přejdete cestu a vydáte se doprava, najděte si neprůstřelnou vestu. Objevíte vlak, na který můžete vyšplhat, a až budete nahoře, zavolají vám z hlavní











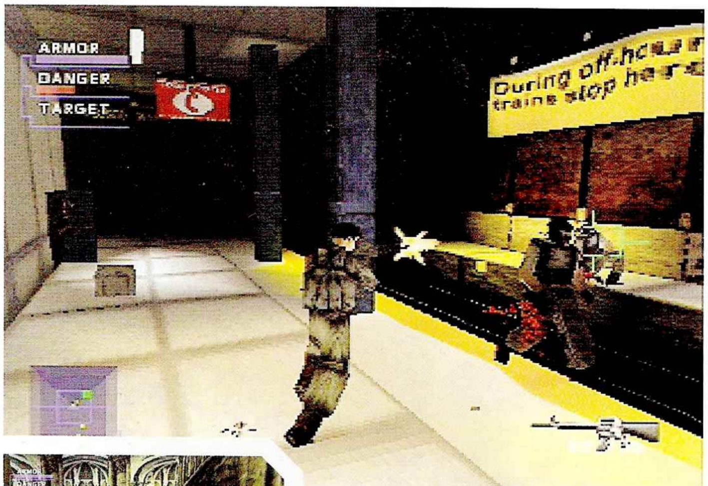
kanceláře, abyste pomohl úředníkovi. Seskočte z vlaku a zamordujte chlapi, kteří po vás střílejí, přitom se ale vyhýbejte granátům, které na vás shora prší. Na kolejích najdete výbušninu C4, seberte ji a vyskočte do horní úrovně. Vyhýbejte se kulkám, protáhněte se mezi dvěma hořícími vagóny a vydejte se nahoru. Buďte trpěliví, protože to není nic snadného. Xing vám zazvoní a vy narazíte napravo na kolejích na další bombu. Teď si s ní nelamte hlavu, prostě ji ignorujte. Jděte podle mapy dál, s pomocí C4 otevřete dveře a vysvoboďte úředníka. Vydáte se k rozervané rouře, ale kvůli plamenům nemůžete projít. Brnkněte Xing a zjistíte, že musíte nejprve vypnout plyn. Utíkejte na druhý konec, kolem bomby a nalevo najdete hlavní uzávěr plynu. Až oheň uhasne, přešplhejte přes vlaky a utečte.

ÚROVEŇ TŘI:
MAIN SUBWAY LINE

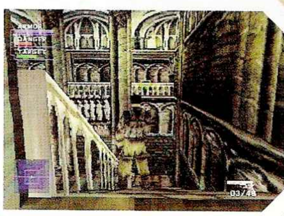
A po všem tom střílení je na řadě hezká, snadná úroveň, kde bude vaší jedinou obětí Aramovová. Za vámi leží neprůstřelná vesta. Vyhněte se projíždějícím vlakům tak, že prolezete prostředkem. Pak se setkáte s Aramovovou. Donuťte ji, ať stále ustupuje, a zanedlouho se vám podaří zásah do hlavy. A je hotovo.

ÚROVEŇ ČTYŘI:
WASHINGTON PARK

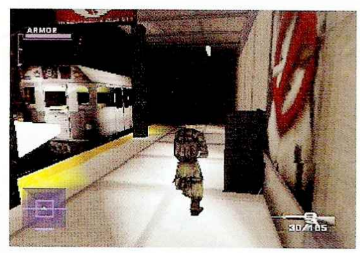
Takže - čekají vás čtyři bomby a máte na to 20 minut. Nic jednoduchého. Na startu úrovně seberte pušku svých snů

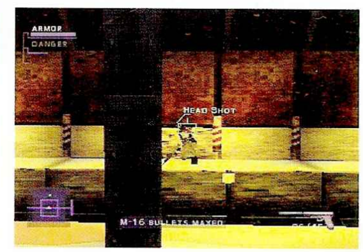














a vydejte se k první bombě, která se objeví na radaru. Zavolejte operátorovi, aby ji zneškodnili, a vydejte se k soše, kde najdete další bombu. Cestou vám brnkne Xing a poví vám o vážné situaci s rukojmími na tenisových kurtech. Vydejte se pryč od kurtů cestou po levé straně a zlikvidujte teroristy parkovou lavičkou. Nezapomeňte na neprůstřelnou vestu u zdi a počkejte na Xinginy instrukce, které vás dovedou k satelitu. Níže na této cestě najdete dvě malé chatrče, které ukrývají další bombu, rychle ji zničte, a pokud potřebujete M16, najdete je na střeše. Rychle běžte zpátky na kurty, kde najdete čtvrtou a poslední bombu.

Narazíte na dva rukojmí a dva teroristy. Zlikvidujte nejprve toho na hlídce a pak svou novou puškou střelte do hlavy druhého. Seberte všechnu munici, která se povaluje kolem, a vydejte se k bludišti. Musíte střílet velice rychle a přesně. Vyšplhejte k Comm Array, ale opatrně. Xing vás pošle pryč k Marcosovi, ale vy se musíte proplížit bludištěm a s pomocí kulovnice rozstřílet světla, abyste se mu dostali na kobylku. A teď je čas, vydat se zpátky k památníku Freedom Memorial...

ÚROVEŇ PĚT:
FREEDOM MEMORIAL

A je tu další boss - tentokrát Anton Girdeaux. Dávejte si pozor na jeho plamenomet, připližte se těsně za něj a střílejte do kanistrů, které má na zádech, dokud nevybouchne. Je opravdu mrštný, takže se musíte schovávat za sloupy a střílet opatrně. Použijte 45 a vyšplhejte na římsu nalevo.

ÚROVEŇ ŠEST:
EXPO CENTRE RECEPTION

New York City volá a vy si budete muset poradit s tajnou misí. V ŽÁDNÉM PŘÍPADĚ se nenechejte spatřit, nebo bude po všem. Počínejte si pomalu, ale jistě. Až uvidíte Phagana, jak jde ke dveřím, zlikvidujte dva strážce, kteří procházejí kolem, seberte HK-5, kterou upustí, a utíkejte do místnosti s podivným kamenným útvarem. Zničte další strážce u dveří a vydejte se do místnosti se sochou, kde na svou smrt čeká další stráž. Až ji

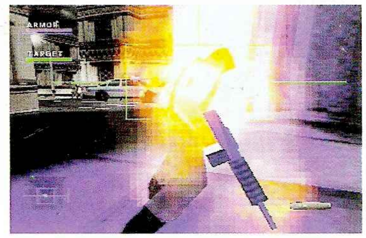


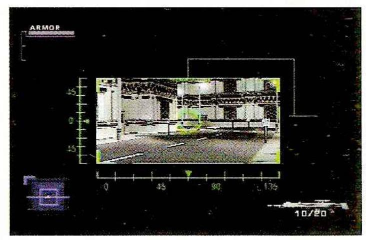










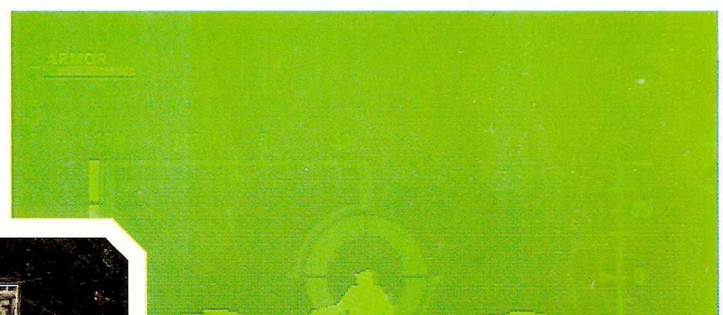


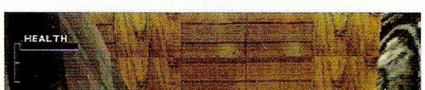




odrovnáte, proběhněte kolem ven z místnosti a dejte pozor, ať vás nikdo nevidí.
Najděte posledního strážce, je trochu lstivý. Použijte ráži 9mm s tlumičem, vpravte do něj kulku a podívejte se sekvenci. Pak s pomocí kulovnice odstraňte Bentona a šlohněte otvírací kartu a automatickou pušku G-18. Brnkněte Xing, vydejte se k bráně nalevo a otevřete ji ovládacím panelem. Zastřelte chlapíka na stráži a vejděte do dveří s nápisem „Museum Staff Only“. Tady najdete tři muže na odstřel.

První je jednoduchý, ale pak na vás čekají ti dva, co se skrývají za sochou. Vyšplhejte k zamčeným dveřím, ustřelte zámek a projděte jimi k dalšímu, kde jsou odsouzenci k zastřelení. Když odsud seskočíte, octnete se venku u další karty.
Vydejte se zpátky nahoru ke dveřím u větráku, cvakněte vypínačem a projděte dveřmi. Zneškodněte ty dva chlápky a vezměte si kartu, kterou jeden z nich upustí. Pak cvakněte vypínačem, otevřete bránu a vydejte se výtahem dolů. Projděte modrými dveřmi do místnosti Mars pro něco mimořádného. Nebo pokud se vám to nepodaří, bude tu alespoň samopal.
Sprovoďte ze světa čtyři nezbedy, které tu najdete, a najděte vypínač. Zatím ho ještě nemůžete použít, a proto se vydejte zpátky k raketě a výtahem vylette do úrovně dvě. Kulka v přivolávači výtahu vám umožní vstup do třetího patra. Zabijte stráže, vezměte další kartu a seběhněte po schodech dolů do místnosti

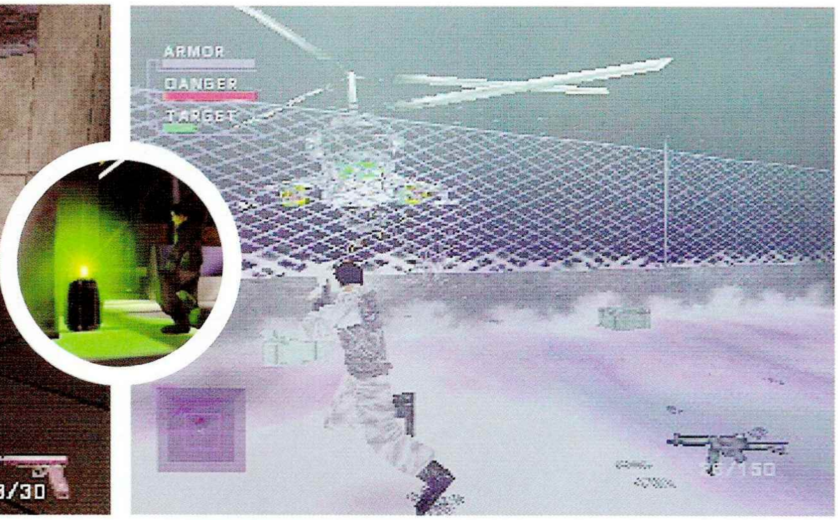




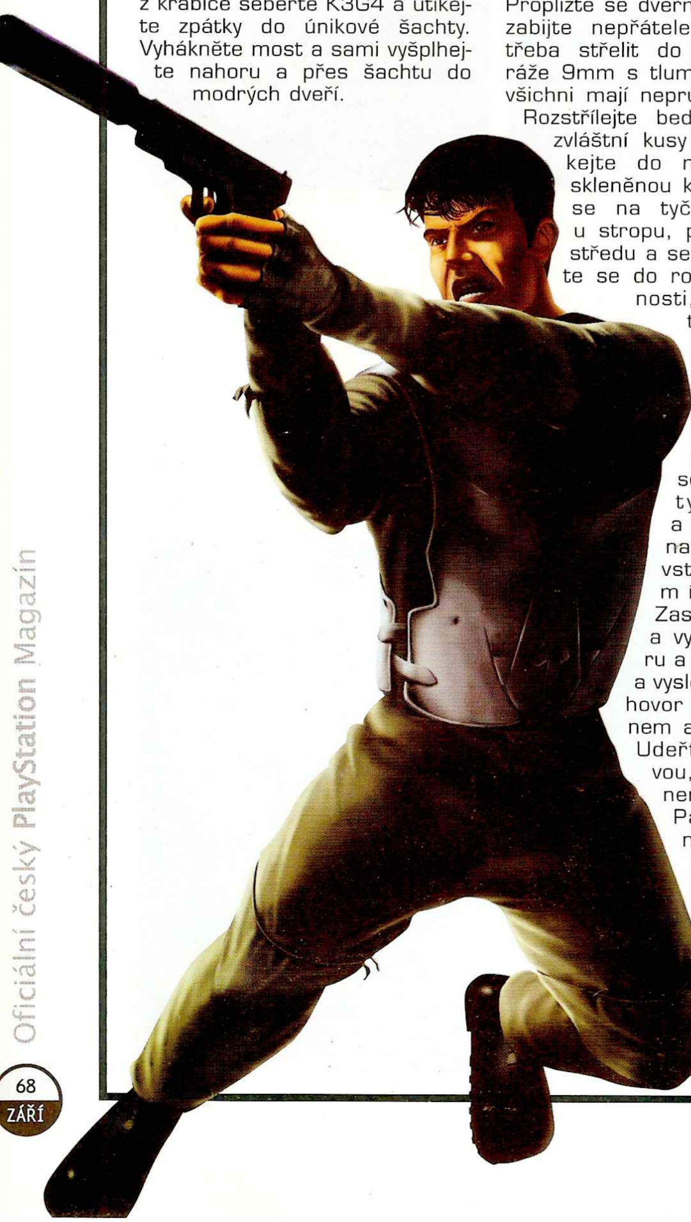


TOP SECRET





Mars a karta vám otevře dveře. Stráže zapudíte stálou střelbou, z krabice seberte K3G4 a utíkejte zpátky do únikové šachty. Vyhákněte most a sami vyšplhejte nahoru a přes šachtu do modrých dveří.



ÚROVEŇ SEDM:

EXPO CENTRE DINORAMA

Proplížte se dveřmi a obezřetně zabijte nepřátele. Všechny je třeba střelit do hlavy střelou ráže 9mm s tlumičem, protože všichni mají neprůstřelné vesty. Rozstřílejte bedny a najdete zvláštní kusy výzbroje. Utíkejte do místnosti nad skleněnou kopulí. Pověste se na tyče, které visí u stropu, přeručkujte do středu a seskočte. Odplížte se do rohu další místnosti, vystřílejte teroristy a vezměte si kartu, kterou jeden z nich upustí. Proleťte červenými dveřmi, schovejte se za tyrannosaura a najděte vypínač umožňující vstup do další místnosti. Zastřelte strážce a vyšplhejte nahoru a přes akvárium a vyslechněte si rozhovor mezi Phaganem a Aramovovou. Udeřte Aramovovou, protože ji teď nemůžete zabít. Pak vyšplhejte na dinosaura, zastřelte nepřátele a s pomocí železných tyčí se dostaňte k Aramovové. Nyní vzhůru na další misi.



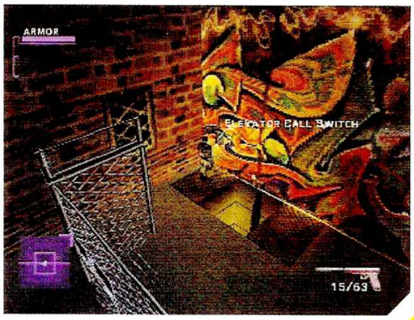


ÚROVEŇ OSM:

RHOEMER'S BASE

Střelte si do čepice, kterou má na hlavě první strážce, a vkolébejte se do budovy napravo, kde najdete plynové granáty. Za náklaďákem vyšplhejte nahoru, zabijte druhého strážce, seberte mu PK-102 a rozstřílejte světla, abyste se mohli schovávat ve stínu. V cestě vám překáží další maník, takže ho vyveďte ven a hoďte s ním o první plynovou nádrž. Umístěte jednu C4 na předek tanku a poslouchejte Xing, když vám říká, abyste přerušili energii senzoru pohybu. Zlikvidujte strážce napravo a přeběhněte rampu k chodníku. Dva ze strážců opustí oblast, takže toho, který se potuluje kolem, zabijte a vydejte se dolů po schodech, kde najdete automat a granáty. Plynovými granáty zabijte další dva strážce a zlikvidujte i další dvojici. Tady nenajdete žádnou kartu. Znovu rozstřílejte světla a protáhněte se kolem náklaďáku. Dole v bunkru na vás čeká ještě jedna dvojice stráží a pak už se vydejte cestou nalevo.

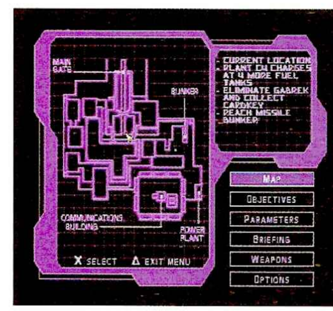












ÚROVEŇ DEVĚT:

BASE BUNKER

Držte se pěkně daleko od elektrických plotů, nebo se okamžitě změníte v pečínku. Vezměte si vestu a rozdejte si to se všemi nepřáteli, kteří se nacházejí nalevo od vás. Napravo je vypínač, který když trefíte, vypnete všechny překážky. Vpadněte do prvních dveří napravo a odstřelte chlapa uvnitř. Zde najdete první párek z deseti raket SS 23, jež se v tomto levelu nacházejí. Xing vám nyní brnkne, takže na její pokyny objevíte nové dveře, odkud musíte vyjít. Zabijte strážce v další místnosti a střelte na panel, čímž otevřete další sekci. Tam se budete muset utkat s partičkou zloduchů. Držte se zde napravo a střílejte na muže, pobíhajíce po obvodu, kde narazíte na čerstvou vestu. Bude to těžká práce, než pošlete všechny nepřátele na onen svět a dostanete se do další místnosti, kde vás budou čekat ještě další strážci. Až budete mít klid, posbírejte rakety a zařaďte si je.
Běžte napravo - pryč od místnosti s raketami. Zneškodněte strážce a zapněte knoflík nalevo. Vpadněte dovnitř a budete napadeni zezadu. Vyřiďte si nejdříve účty s těmito pány. Poté aktivujte čtyři zbývající rakety. Projděte dalšími dveřmi, ale pozor - nalevo jsou další nepřítelovi muži. Střelbou do panelu odstraňte překážku a pokračujte cestou napravo. Přivolejte si výtah pomocí tlačítka na pravé straně a hurá na střechu, kde vás čeká další rozhodující bitka...







ÚROVEŇ DESET:

BASE TOWER

Nashromážděte si nějaké neprůstřelné vesty a zbraně, sejděte dolů po schodech a aktivujte panel radaru. Přenesete se do filmové sekvence. Po rozhovoru se vydejte dolů po schodech a počkejte na helikoptéru. Držte se mimo světla reflektoru a bombardujte diagonálně vrtulník. Po několika zásazích začne chrlit kouř a spadne pod střechu. A tady pozor, z břicha se mu vyřítí tlupa lidí, rychle je zlikvidujte a znovu miřte na helikoptéru. Neběhejte přímo na ně, nebo zemřete.

ÚROVEŇ JEDENÁCT:

BASE ESCAPE

Je čas zmizet a na to, abyste se odsud dostali, máte jenom tři minuty. Celá úroveň je o tom, že musíte být co nejrychlejší a nejpřesnější. Vracejte se cestou kolem místa, kde jste zabili Gabreka, ale vyhýbejte se všem nepřátelům. Vyhýbejte se kulkám, ale nezapomeňte kulovnicí zastřelit posledního strážce. Ten vás jinak trefí do zad.

Máte-li zájem o další rady, co se této střílecí a schovávací hry týče, nenechte si ujít naše příští číslo. V Top Secret najdete druhou a závěrečnou část tohoto návodu ke hře *Syphon Filter*.

JE TO TU JAK V OPIČÁRNĚ. JENOM S TÍM ROZDÍLEM, ŽE TO TU TOLIK NEPÁCHNE. DOUFÁME, ŽE SI PRVNÍ DÍL NAŠEHO PRŮVODCE PO HŘE *APE ESCAPE* NÁLEŽITĚ VYCHUTNÁTE. ČEKAJÍ VÁS DVĚ STOLETÍ OPIC.

APE ESCAPE ČÁST 1









ÚROVEŇ 1
THE LOST LAND: FOSSIL FIELD

Tato první úroveň je celkem snadná, což se koneckonců dalo čekat. Jsou zde všeho všudy čtyři opice, ale vám stačí dostat pouze tři z nich. Takže - popadněte síť, vrhněte se na opičáky a pochytejte je. Jednoduché jak facka. Anebo ani tak ne. Na skále po pravé straně pole sedí další šílený chlupatec - toho však takhle jednoduše nedostanete. Je třeba použít svou vrtuli.

ÚROVEŇ 2
THE LOST LAND: WETLANDS

Tak co, jste připraveni, že si namočíte kožich? První opičák je přímo před vámi, za mostem, takže vám nezbývá než se potopit. Až se budete nadechovat nad hladinou, uvidíte hned dalšího. Třetí je na útesu po pravé ruce a čtvrtý nad vodou přímo naproti tomuto útesu. Na pátou opici budete opět potřebovat vrtuli - opičák se sluní na útesu po pravé ruce, těsně před vstupem do tunelu. Až se potopíte pod vodu, spatříte dalšího paviána - toho nutno chytat vodní sítí.

ÚROVEŇ 3
THE LOST LAND: DINOSAUR AREA

Až vystoupáte do kopce, dejte se směrem ke vchodu, ale nechoďte dovnitř. Nejprve pochytejte opičáky, co jsou venku. Jeden je u vodopádu, další se schovává přímo pod ním a ještě jeden je schovaný za vejcem ptakoještěra. Pak pokračujte tunelem, až narazíte na dinosaura s opičákem na zádech (tak proto vymřeli...). Pochopitelně ho probudíte - pak je ale třeba ještě ho vyprovokovat, on se na vás vrhne, přičemž z něj spadne opice a tu rychle chytíte. To je vše až na jednoho schovaného v rohu, kterého opět bez náležitých pomůcek nedostanete - tentokrát budete potřebovat takový zvláštní prak.

Projdete dveřmi a ocitnete se v zamčené kleci. Zámek odpálíte stisknutím tlačítka na druhé straně, pak vystřelíte na opičáka jedoucího na dinosaurovi - jakmile spadne, šup s ním do sítě a je hotovo.

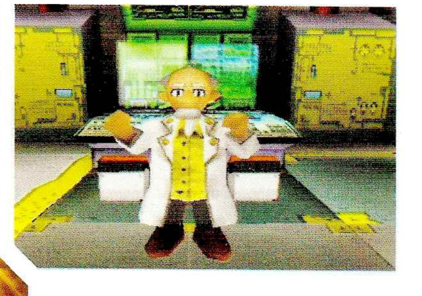
ÚROVEŇ 4
MYSTERIOUS AGE: THICK JUNGLE

Teď už to je s těmi opicemi trochu těžší, naučily se jaksi schovávat, leč nezoufejte: pomůže vám speciální radar. První opičák se schovává ve třetím vosím hnízdě po levé straně. Nevšímejte si dveří - místo toho se soustřeďte na opice v hlavní oblasti: jedna visí ze stromu, další sedí na kůlu. A dávejte pozor na laserové paprsky. Pak skočíte do vody, doplavete k loďce, na ní dopádlujete k molu a uvidíte takový dřevěný kůl. Na něj musíte vyšplhat, chytit další opici, s ní skočit zpátky do loďky a vydat se k dřevěnému kolu. Po zaklepání veslem se otevře brána, skočíte do vody, přeplavete a na trávě za vodou najdete další opici. Poslední









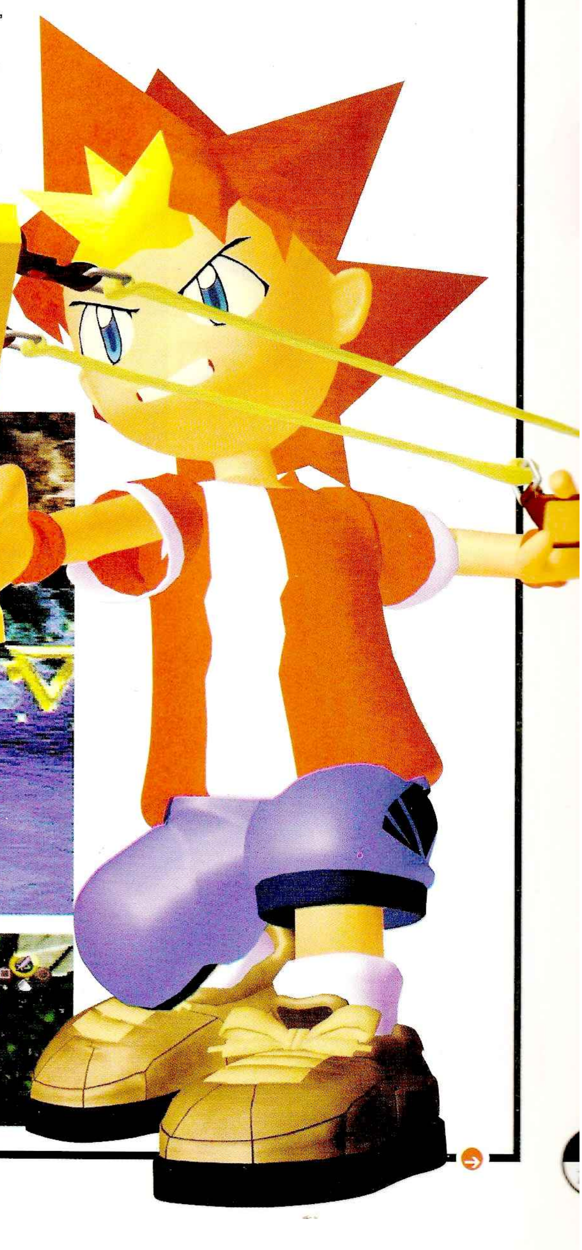
kus na vás čeká na mostě z klád stromů. Také zde se neobejdete bez vrtule, chcete-li úroveň dokončit. Vydejte se ke dveřím poblíž vchodu, použijte trampolínu a skočte k opici na trávě. Pak skočíte do vody a budete plavat tunelem - opičáka, co se pokusí utéct, třikrát přetáhněte klackem. Další opici uvidíte viset ze stromu napravo. Prakem ji sestřelte a poté se s vrtulí vydejte za posledním opičákem na již zmíněném mostě z klád stromů.

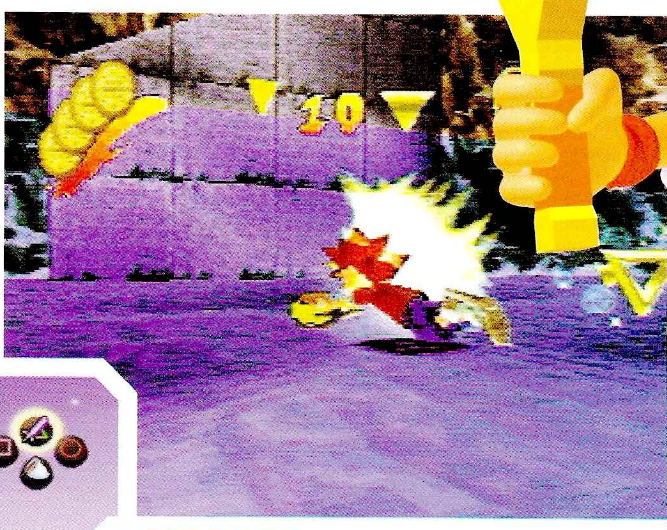
ÚROVEŇ 5
MYST. AGE:
MYSTERIOUS RUINS 1

Velká část této úrovně je nepřístupná, pokud nemáte onu šikovnou vrtuli. Nejprve chyťte opici čekající mimo kruh a vydejte se ke schodům vedoucím k budově nahoře. Uvnitř této budovy najdete hnědý čtverec, který vás snese do sklepa plného vody. Zde se hned potopte, aby vás opice nezmerčila, pod vodou doplavte k mostu za rohem, vylezte za opicí a skočte na ní zezadu. Pak jděte zpět k výtahu a do hlavní budovy. Za těmi fialovými ďáblíky narazíte na ležícího opičáka, popadněte ho za pačesy, přeskočte padací dveře a nechejte se spustit dolů. Tam musíte přejít pohyblivou plošinu, na druhé straně čeká opice a za dalšími plošinami ještě jeden pavián. Jako poslední uvidíte opičáka na svahu. A toho musíte bezpodmínečně dostat, chcete-li se vrátit do hlavní části, kde najdete další potvoru, jak čeká venku. A až budete mít vrtuli, tak se sem vrátíte pochytat ty zbylé opice. Jedna je přímo před vámi, další se skrývá za zdí. Dalšího opičáčka najdete, jak si hraje s větráky v hlavní hale nalevo a dalšího schovaného na malé římse nad ním. Ještě jeden se skrývá mimo budovu na velkých sloupech. Až ho chytíte, skočte ze sloupu dolů nalevo. Nezabijete se, nýbrž přistanete na šikovné plošince, kde narazíte na poslední opičku.

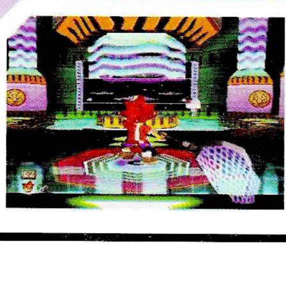
ÚROVEŇ 6
MYST. AGE:
MYSTERIOUS RUINS 2

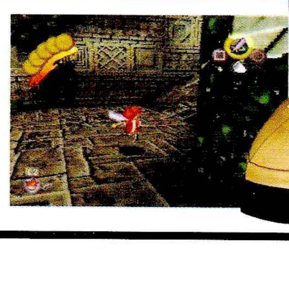
Přeskočíte kanistry, otevřete bránu a chytíte opici. Ve zdi je díra, kterou uvidíte červený vypínač. Katapultem vystřelíte kouli přes most, pak skočíte na pohyblivou plošinu a vystřelíte na vypínač po levé ruce. Další most vede přímo k dalšímu opičákovi. Až ho budete mít, vydejte se zpět a cestou























pozabíjejte vše, co se vám připlete pod nohy. K tomuto zabíjení vám postačí několik úderů holí - poté stiskněte vypínač napravo, čímž se před vámi otevřou dveře. Uvnitř je další vypínáč, stiskněte ho, chyťte opici, pak se dejte zpět, další vypínač a další pavián. Dveřmi před sebou se nezabývejte, místo toho se dejte nalevo, kde úderem hole získáte dalšího opičáka. Až se vrátíte s vrtulí a autem na dálkové ovládání, budete moci projít ostatními dveřmi a pochytat čtyři zbývající opice. Autem pojedete mezerou v zelené kleci, stále rovně, až narazíte na opici. Pak se budete muset dostat přes jezírko a použít vrtuli, s jejíž pomocí se přenesete přímo na věž před vámi, kde sedí poslední opičák. Až tudy projdete, objeví se před vámi další plošina s vypínačem skrytým za skleněnou tabulí. Ten stiskněte a získáte šikovný klacek...

ÚROVEŇ 7
PRIMITIVE OCEAN: CRAGGY BEACH

Toto je neuvěřitelně jednoduché - čtyři opice na pláži. Dvě skotačí, jedna leží na lehátku a další v síťové houpačce. Až projdete vchodem, uvidíte pátou, která sedí na druhém konci železného mostu. Pochopitelně dohrát tuto úroveň do konce vyžaduje chytit další tři opice. První je na železném mostě schovaná v jakési létající lodi, druhá sedí na římse na konci mostu. Tam se dostanete s pomocí vrtule. Pro další část hry však budete potřebovat obruč. Vejdete dveřmi, přejdete most a klepnete na kolo uvnitř. Tím se otevřou dveře. Pomocí obruče chytíte poslední opici.

ÚROVEŇ 8
PRIMITIVE OCEAN: PRIMITIVE OCEAN

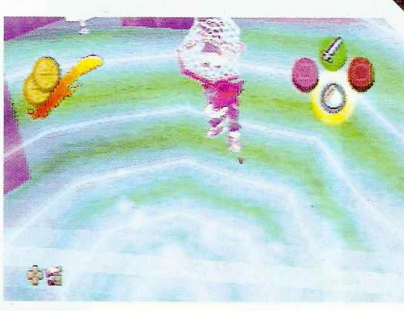
Je třeba trefit opičáka jedoucího na žralokovi a chytit ho, až spadne. Poté proplavete dírou po pravé ruce a vyskočíte na první plošinu - v trávě se schovává opice, až ji chytíte, vraťte se do vody. Pak se vydejte do svahu nalevo od vás, bouchněte do kola a pak použijte obruč, s jejíž pomocí chytíte opici na druhém konci mostu. Skočte znovu do vody a chyťte opici, která poplave kolem vás, pak přeplavte jezírko a na druhém břehu čeká ještě jeden opičák.

ÚROVEŇ 9
PRIM. OCEAN: GARBURIN'S ISLAND

Vystřelte na monstrum a vydejte se do zejícího chřtánu. První opice je na vyvýšenině po levé ruce, jenom dávejte pozor na sudy. Seskočte z vyvýšeniny a vydejte se dveřmi po pravé ruce. Pak pokračujte směrem k chlupatým mandlím a zasáhněte je koulemi - to spustí výtah. Tak získáte přístup do tunelu vedoucího do kaňonu, v němž se nachází několik opičáků. Za pomoci praku je omráčíte, pak lehce strčíte do pytle.

Dveře se ovládají tak, že si stoupnete na vypínače, ale budete-li chtít získat i poslední párek opic, neobejdete se bez obruče. To pochopitelně není vše: až se vrátíte s vrtulí a autem, budete moci pokračovat.

Nejprve se pomocí vrtule přesunete na loď. Zde chytnete jednoho paviána a vydáte se zpět na pevninu, kde je nutno projít dveřmi. Hned za rohem je opice, tu chytnete a znovu skočíte příšeře





do chřtánu. Autem zajedete do kostky, z ní vyženete další opici a ještě jednu najdete v jeskyni. Poslední opičák se skrývá v břiše potvory - vystřelte po něm prakem a je váš.

ÚROVEŇ 10
THE ICE AGE: ICE LAND

První, co zde uvidíte, je sněžný muž, který se na vás bude sápat. Zmlátíte ho a zamíříte k iglú, kde najdete hezký párek opic. Pak se otočíte, rozbijete led za sebou a v něm najdete schovanou další opici. Poté se budete muset vypořádat s mamuty. Na jedné z těch potvor sedí opičák, takže je třeba ho sejmout. Pak se vydáte pod obloukem vzhůru po srázu a udeříte do velkého kola na vrcholu. Skočíte do výtahu a na římse najdete čtvrtou opici. Znovu do výtahu, zamíříte k opačné římse a tam najdete ještě jednoho paviána. Teď už vám zbývá pouze jeden. Toho dostanete, až se vrátíte s vrtulí - sedí na oblouku.

ÚROVEŇ 11
TIA: SLIDE DOWN THE MOUNTAIN

No konečně! Teď už máte vrtuli. Přenesete se přes propast a zamíříte do místnosti, kde u stolu sedí dvě opice.

Chytíte je, vyletíte na vrcholek hory, kde je další opičák. Pak projděte dveřmi, nahoru po schodech, a uvidíte prchající opici. Skočte do jezírka a chyťte ji , poté sejměte i opičáka na plošině po vaší pravé ruce. Použijete přitom vrtuli. Pak jděte do vrchu, pozor na sněhové koule, a chyťte dalšího opičáka nahoře.

Dveře po levé straně vedou k jezeru a ostrovu, na který se dostanete v pramici. Tady se vám pokouší uprchnout šimpanz v létající lodi - sestřelte ho a vydejte se k pevnině po levé ruce.

Tady je další opičák v létající lodi a kousek za ním schovaný ještě jeden, k němuž se musíte připlížit po špičkách. Poslední pavián je v jeskyni napravo, ale chcete-li jej dostat, musíte pod vodu.





ÚROVEŇ 12
THE ICE AGE: SPA OF APE

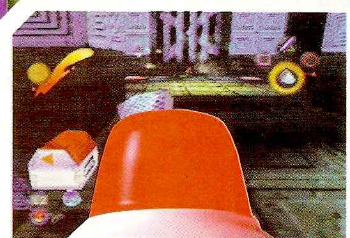
První opice je v mezeře pod vámi. Jakmile jí chytíte, ponořte se pod vodopád, kde chytíte další, pak vyskočte z vody a dejte se směrem k vyvýšeným plošinám. Vznesete se k vrcholu a za pomoci obruče se dostanete přes padací most k opičákovi na druhé straně.

Půjdete po cestě a vylétnete na římsu po levé ruce, kde je další opice. Pak na úbočí hory projdete dveřmi, postřílíte medvědy a prorazíte led. Jděte první cestou doleva, pak zase doleva, až narazíte na opici. Stiskněte vypínač a znovu dvakrát zahněte doleva - tak dostane posledního opičáka.

ÚROVEŇ 13
CIVILISATION: WABI SABI SAMPLE

Jděte nahoru po schodech, chytíte tři opice. Pak projděte hlavními dveřmi budovy.

Chyťte paviána u stolu a dalšího lidoopa na soše. Toho na střeše střelte a pro dalšího se spustíte do studně. Další párek šimpanzů najdete na cestě nahoře. Znovu skočíte do studně, po sloupech přeskáčete na levou stranu, kde najdete červený vypínač. Ten stiskněte, objeví se tajná místnost a vaše poslední opice.



ÚROVEŇ 14
CIVILISATION: THE GREAT WALL

První opici dostanete s použitím pohyblivé plošiny a první plošiny po pravé ruce. Jděte kolem zdi až ke dveřím a narazíte na další tři opice. Dejte se dvojitými dveřmi a prakem stiskněte vypínač po levé ruce - to spustí výtah. Pak jděte kolem zdi nahoře, přeskočte špalky a z věže se spusťte na travnatou plošinu, kde najdete další opici. Až budete znovu ve věži, prakem trefíte gong, což vám vynese opičáka v létající lodi. Seskočte jámou dolů, pak sešplhejte po kmeni a dostanete další opici, pak musíte znovu k výtahu, který vás doveze k poslední chlupaté potvoře. Poslední odměnu naleznete za dvojitými dveřmi.

Více opičáků za měsíc v pokračování tohoto návodu.











TOP SECRET

NĚJAKÉ DOTAZY?

DÍKY NEPOLEVUJÍCÍM VLNÁM DOPISŮ OBTĚŽKANÝCH HERNÍMI DOTAZY, PROSBAMI O STARŠÍ CHEATY ČI ZAJÍMAVÝMI POSTŘEHY JSME SE ROZHODLI OTEVŘÍT TUTO ZCELA NOVOU RUBRIKU.

S TOMB RAIDEREM NA VĚČNÉ ČASY

Začneme snad nejčastějším dotazem v historii PlayStation Magazínu vůbec týkajícího se všemi oblíbeného *Tomb Raidera 1*. Opravdu existují k této hře nějaké cheaty a kde je teda máme?

Cheaty na *TR1* skutečně existují, čili pozorně poslouchejte, už se nikdy nebudeme opakovat.
Všechny zbraně - jděte do inventáře a stiskněte L1, △, L2, L2, L2, ○ a buďto L1 nebo L2.
Skok do úrovně X - tento cheat bude použitelný v menu věcí a zní L1, △, R2, R2, R2, R2, ○, a buďto L1 nebo L2.

ZÁHADNÝ OBLAK V C&C.

Robert Fencl nám píše ve věci *Command and Conquer: Red Alert*. V některých úrovních pozoruje černé obláčky střílející „Teslacoilové" paprsky. Zajímalo by ho, jestli je to součást hry, nebo je to způsobeno cheaty, které k dosažení svého cíle jednou použil.

Musíme konstatovat, že vaše první domněnka byla pravdivá. Jedná se o část hry, a ne o nějaký bug či efekt použitých cheatů. Tvůj „Teslacoilový" problém je skryt v malé struktuře zvané gap generator. Je to něco jako Klingonský maskovací přístroj a jediný způsob jak se ho zbavit je poslat do takto charakterizované lokality nějaké jednotky. Ihned jakmile bude záhadný mrak rozmetán okem pozorovatele, vaše jednotky se budou moci pustit do likvidace nepřítele.







Metal Gear Solid je hra, která se ve vašich dotazech objevuje snad nejčastěji ze všech.

VÍCE HUDBY DO DD2?

Čtenář Petr je unešen hrou *Destruction Derby 2*, stále mu vrtají v hlavě bonusové hudební stopy a velice rád by se dozvěděl o způsobu, jak by si je všechny mohl přehrát.

Spusťte hru v „Champ" módu a podepište se jako „MACSrPOO". Nejenom že získáte vámi žádané hudební stopy, ale ještě navíc přístup ke všem tratím, no není to bezvadné?



Final Fantasy VII dodnes působí příjemné potíže.



NĚJAKÉ DOTAZY?







Milá Lara Croft vás nepustila ani po letech. A to se právě připravuje čtvrtý díl.

FENOMENÁLNÍ FFVII

V jubilejním úvodním vydání této rubriky pochopitelně nemůžeme opomenout vaše četné prosby o nějaký ten třeba i úplně maličký cheatek na super skvělé *Final Fantasy VII*.

Super rychlí Chocobové - během dostihu v zábavním parku stiskněte L1, L2, R1, R2 a uvidíte, že se vám hnedle poběží snadněji. Zvýšení úrovně - jděte do hlavního menu a stiskněte L1, R2, □ a Šťastná sedma - pokud to ještě nevíte, tak v okamžiku, kdy každý z vašich charakterů bude mít přesně 7777 životů , se všichni promění v bojové šílence a v následujícím kole budou schopni čelit i oponentovi formátu Emerald Weapon.





BROKEN SWORD 2 BEZ CHEATŮ

Karla Procházku a všechny ostatní žadonící o cheaty ke hře *Broken Sword 2* musíme zklamat, prostě žádné neexistují, je nám to opravdu líto.

DVA TIPY NA SOUL BLADE

Naopak jistého čtenáře, jehož jméno bohužel nedorazilo v čitelné podobě, možná potěšíme. Velice se zajímá o hru *Soul Blade* a chtěl by znát pár pěkných triků či cheatů. Hra za Souledge - dokončete hru za všechny postavy v „Arcade“ módu.



Ultimátní zbraň pro všechny charaktery - dohrajte „Edge Master“ mód hry a nechejte dojet kredity. Hra se vrátí k vašim postavám do Španělska. Nyní procestujte všechny sousední státy a znovu udolejte všechny nepřátele v nich obsažené. Ultimátní zbraň bude náhodně skrytá v jedné z těchto zemí.

METAL GEAR SOLID JE STÁLE JEN PRO POCTIVCE

A teď ještě jedno zklamání pro všechny, kdož touží po cheatech na *Metal Gear Solid*. Žádné oficiální cheaty k této hře zatím nejsou k dispozici, ale pokud by se snad časem objevily, budete první, kdo se o nich dozví.

FÓRY V NHL '99

A na závěr splníme přání Honzovi z Pelhřimova, který se modlí za cheaty k *NHL'99*. Tady jsou a vkládají se v „password“ obrazovce.

SPEED - rychlejší hra
3RD - alternativní dresy
STANLEY - vítězná animace
NHLKIDS - prťaví hráči a brankáři
PLAYTIME - prťaví hráči, ale zato pořadní brankáři
BRAINY - hráči získají velké hlavy (rozum zůstává stejný)
VICTORY - animačka Stanleyova poháru

A to je pro dnešek vše, příště se těšte na větší kapky.

Chalid Himmat



KOUPÍTE ČASOPIS A Z CELOFÁNU VYPADNE DISK. TEN VLOŽÍTE DO SVÉ PLAYSTATION, NĚCO ZMÁČKNETE A ONO SE TO ROZBĚHNE. PAK STAČÍ JENOM HRÁT. NENÍ TO TĚŽKÉ A STOJÍ TO ZA TO.



PO NAHRÁNÍ DISKU ČÍSLO 48 lze rolovat pomocí joypadu do stran, a vybírat tak dema na CD. Stisknutím tlačítka ⊗ potvrdíte výběr aktuálně zobrazeného názvu dema. Na konci některých dem je nutné konzolu resetovat.

Anna Kournikova's Smash Court Tennis

■ VYDAVATEL:	SCEE
■ STYL:	sportovní (tenis)
■ PROGRAM:	hratelné demo

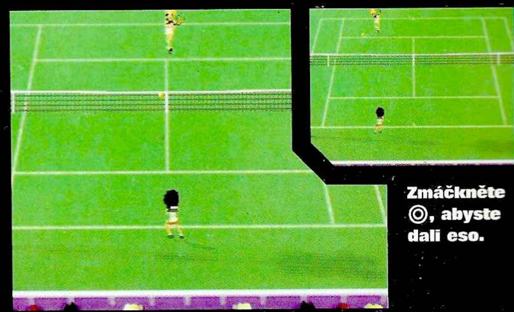
Tak zase ta roční doba - běžte do supermarketu, nakupte jahody, plechovku se šlehačkou a láhev šampusu. *Smash Court Tennis* od Namco, to je sportovní multiplayerová klasika. Nikoho asi nepřekvapí, že tato nová verze, okořeněná ruskou hvězdičkou, nabízí přesně ten standard zábavy, na který jsme si u Namco zvykli. Takže nelze charakterizovat jinak než jako rozhodně vítězný úder, takový smeč u sítě, chcete-li.

V demu máte možnost vybrat si z několika hráčů, a ať se rozhodnete hrát proti kamarádovi nebo proti počítači, rozhodně vás to chytne. Můžete si zahrát několik her v režimu Exhibition na zeleném americkém trávníku (někdo říká, že příliš zeleném). Velice přístupný systém ovládání zaručuje, že již po chvilce budete hru celkem zručně ovládat.

■ Ovládání

△	lob (podání na jistotu)
□	velmi silný úder
◎	silný úder (rychlé podání)
⊗	slabý úder (normální podání)
R1	topspin

Pro podání stiskněte ⊗ - hned, jak míček začne ztrácet výšku, stiskněte znovu ⊗ a je to. Chcete-li sázet esa, používejte místo ◎ spíše ⊗. Při postupu k síti můžete náležitě využít voleje.



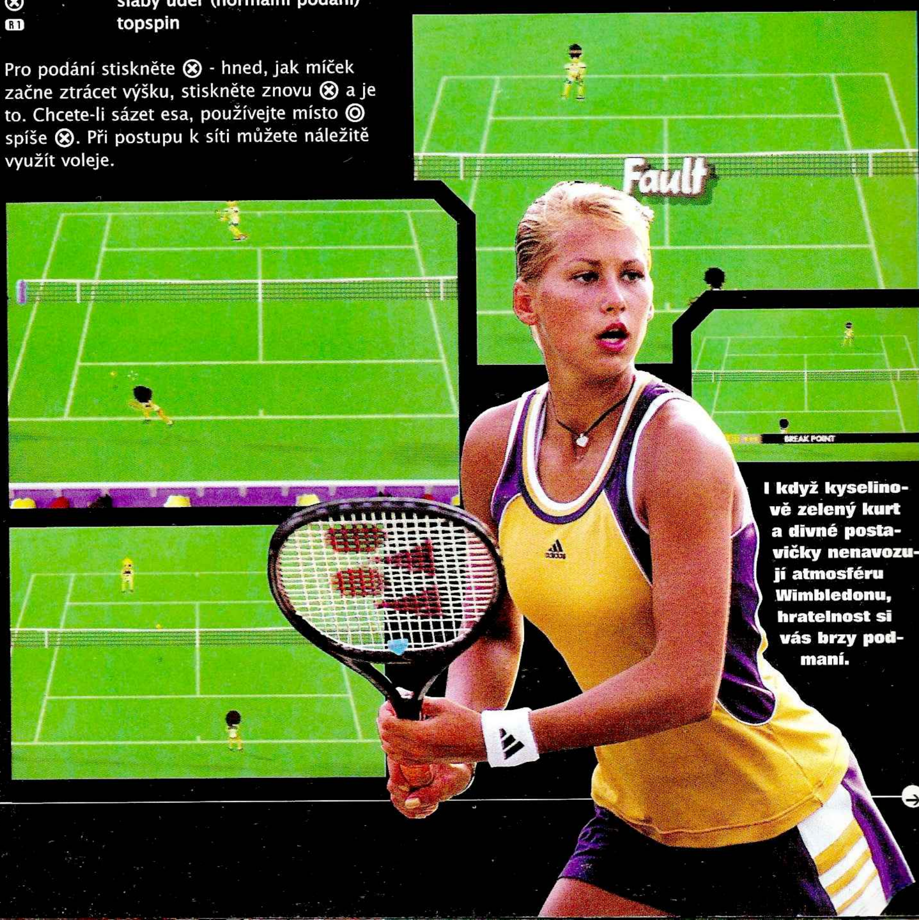
Zmáčkněte ◎, abyste dali eso.

■ Další rysy

Smash Court Tennis bývá nejlepší v režimu pro více hráčů, v plné verzi můžete hrát až proti čtyřem lidem (je možné hrát i čtyřhru). Na výběr máte z 10 normálních kurtů, čtyřech profesionálních (s různými povrchy) a od samého začátku je vám k dispozici 24 postav, přičemž časem narazíte i na nějaké skryté.

■ Další informace

Nové míče, prosím! Skvělý výsledek 8/10 najdete v recenzi v PSM 15.



I když kyselinově zelený kurt a divné postavičky nenavozují atmosféru Wimbledonu, hratelnost si vás brzy podmaní.

Omega Boost

■ VYDAVATEL:	SCEE
■ STYL:	3D střílečka
■ PROGRAM:	hratelné demo

Tato hra je popisována jako „moderně laděná střílečka", která, dlužno dodat, zase o kus dál posouvá grafické hranice PlayStationu. Vzešla z dílny Polyphony, od stejného týmu, jaký stvořil *Gran Turismo*, a příslušné technické mistrovství je rozpoznatelné na první pohled.

Na našem demu uvidíte, že menu nabízí různé volby. Ta nazvaná Zone Play vám umožní zahrát si část plné verze. Volbu vyberte pomocí šipek . V dolním levém rohu je zobrazen radar, jenž vám ukáže, kterým směrem se skrývá nepřítel, v pravém dolním rohu je ukazatel energie. Tréninkový režim vám umožní zvyknout si ovládat svého robota po rozsáhlém trojrozměrném prostředí - a to chvilku potrvá. Specifické rysy jednotlivých robotů si můžete prohlédnout v Art Gallery, navíc zde máte i možnost opakovaných záběrů.




Graficky nese *Omega Boost* známku dokonalého mistrovství svých tvůrců.





Znovu si všechno prohlédněte v Replay.

■ Ovládání

L2	Viper B
L1	navádění
R2	pohled dozadu
R1	zastavení
△	boost
○	boost
✕	útok
□	útok
SELECT	změna úhlu pohledu
START	pauza
D-pad	směr

■ Další rysy
V plné verzi hry budete mít za úkol napadat a porážet nejrůznější bosse a subbosse - tedy podaří-li se vám k nim vůbec proniknout.

■ Další informace
V PSM 16 lze najít PlayTest s výsledkem 7/10.

Croc 2

■ VYDAVATEL:	Fox Interactive
■ STYL:	plošinovka
■ PROGRAM:	hratelné demo

Rok a půl poté, co vyšel *Croc*, se zelený saurus vrací v novém grafickém hávu a opět hledá své rodiče. V tomto pokračování se setká se čtyřmi novými Gobbo kmeny (a také jednou skrytou vesnicí), narazí na nové nepřátele a prožije nová dobrodružství. V každé vesnici stojí Croc před určitým počtem hádanek a překážek. Ty jsou různé - třeba musí něco najít nebo postavit sněhuláka a také... no, například se musí zúčastnit i závodů v říhání po pití sody. Croc dále musí sbírat pick-upy, porážet nepřátele a pokračovat ve svém hledání.

Na demu si budete cestu prorážet sbíráním krystalů a vaším úkolem bude najít klíč od klece, v níž drží Croca zlý Dantini. Klíč najdete v jeskyni, k níž se dostanete po překonání poněkud nebezpečného území. Budete-li chtít otevřít krabici, jednoduše se na ni postavte a vyskočte a pak ještě jednou. A nenechte se ošálit dětskými hlásky a grafikou - Croc je pěkně tuhý, a to jak s digitálním, tak analogovým ovladačem.




Na druhou vycházku se Croc vybavil lépe - dokáže se teď i houpat na provaze. To se velice hodí.

■ Ovládání

D-pad	směr
✕	výskok
□	mrsknutí ocasem
△	použití dalekohledu
R1	úkrok doprava
L1	úkrok doleva
R2/L2	prohlédnutí obsahu tašky

■ Další rysy
V plné verzi se Croc pyšní mnoha novými pohyby - trojitým skokem, zvlášť silným mrsknutím, pádlováním (zvláštní druh pohybu v mělké vodě) a navíc se dokáže houpat i na provaze, což jej činí obratnějším než dříve.

■ Další informace
Celý příběh si můžete přečíst v PSM 15. *Croc 2* zde byl příznivě ohodnocen 7/10.

Aironauts

■ VYDAVATEL:	Take 2 Interactive
■ STYL:	letící střílečka
■ PROGRAM:	hratelné demo

Tato evidentně zlověstná hra je čímsi mezi *Gladiators* a filmem Motýlek, ovšem bez melodramatického tónování. Chovancům futuristického vězení se zčistajasna dostalo nového úkolu - vést válku ve vzduchu.

V tomto demu si můžete vybrat ze čtyř úkolů, jež je však třeba všechny dokončit v časovém limitu tří minut. Svého hráče si zvolíte stisknutím , mezi vězni se budete pohybovat pomocí D-padu. V první ze čtyř podúrovní si budete muset nacvičit létání, přičemž musíte dosáhnout deseti kontrolních bodů. Pak musíte dokončit všech osm kruhových sekvencí - zde je třeba používat proudů teplého vzduchu, které vám pomohou v letu. Ve třetí máte pozabíjet všechny nepřátele. To je ovšem těžší, než to na první pohled vypadá. Neustále se totiž pohybují, takže se neobejdete bez radaru. Ve čtvrté budete závodit proti hlídači, avšak to chce již velkou rychlost.

■ Ovládání

⊗	spuštění hry/výběr hráče/použití samopalu
⊡	zrychlení
◎	zpomalení
△	střelba raket
D-pad	pohyb v menu/směr

■ Další rysy

Plná hra má na 60 úrovní odehrávajících se v osmi vězeňských prostředích, navíc zde najdete tréninkovou arénu, kde si můžete procvičit něco z akrobacie.

■ Další informace

Aironauts jsou v MiniPlayTestu na straně 60. To je coby kamenem dohodil.



Čtyři nebeské mise a na každou jen tři minuty. Nejdříve si vyberte svého vězně...

Time Slip

■ VYDAVATEL:	Take 2 Interactive
■ STYL:	parodie RPG
■ PROGRAM:	plná hra (Yaroze)

V této hře vám připadne role šneka, který uvízl v časoprostorové distorzi, z níž se mu nedaří vymanit. Každou minutu je v čase vrhán zpět, což má za následek, že všude zanechává duplikáty sebe sama. Jak ví každý kvantový fyzik, narazit do jiné verze sebe sama není nic příjemného, takže je třeba se tomu vyhýbat.

Jaká je hlavní idea? Sbírat mince, které vám umožní dobrat se východu z úrovně. K postupu vpřed musíte používat dveří v podlaze, které se aktivují padem. A právě zde se celá věc trochu komplikuje. Chcete-li dveře otevřít, musíte se postavit na určitý aktivační panel, ovšem pak nemůžete zase dveřmi projít. Tak musíte počkat na daném panelu, až zde vznikne vaše druhé já, které bude dveře aktivovat. Změnu v časoprostorovém kontinuu ukazují hodiny na obrazovce.

■ Ovládání

⊗	skok
◎	střelba
⊡	urychlení času (hodí se především, když stojíte na vypínači)

Šnekový skener

V dolní části obrazovky je skener, který ukazuje, kteří minulí šneci jsou v okolí. Čára vedoucí ze středu skeneru ukazuje směr, velikost šneka a nakonec vzdálenost.

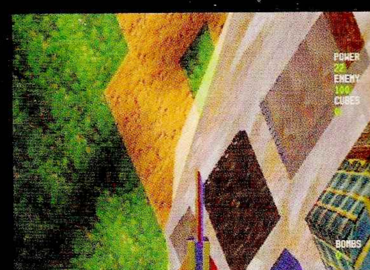




Tak nevím, co by si o tom pomyslel třeba H. G. Wells nebo Michael J. Fox. Hlavně je třeba sbírat mince.

Opera Of Destruction





Hra je pojmenována velmi výstižně.

■ VYDAVATEL:	SCEE
■ STYL:	strategie
■ PROGRAM:	plná hra (Yaroze)

Válka je jednoduchá záležitost. Prostě ničíte nepřátelská města a svá před podobným osudem chráníte. Do hry vstupujete, když je vaše město ve stoprocentní kondici. V režimu pro jednoho hráče bojujete až do konce, v režimu pro dva hráče končíte, když dosáhnete 10 % počátečního stavu. Město je chráněno dělostřelectvem, které má odrážet útoky nepřátelských letadel, k dispozici máte jedno tryskové letadlo, které může vrhat i bomby a na rozdíl od děl má neomezenou zásobu munice. Když používáte dělo, váš bojovník jaksi zmrzne - bohužel je však vystaven případným útokům. Ve hře jsou roztroušeny energetické kostky, které doplňují munici. Musíte dobýt celkem 20 světů.

■ Ovládání

SELECT	pauza
L1	zaujmutí palebního postavení 1
L2	zaujmutí palebního postavení 2
◎	nastoupení do letadla
⊗	palba

V režimu Cannon:

D-pad pohyb věží

Stiskněte a podržte START, pak pomocí D-padu hýbejte dělem. Tlačítkem START dělo skloníte, tlačítky L1 a L2 budete věží pohybovat nahoru a dolů.

V režimu Fighter:

D-pad	směr
R1	pohled dozadu
R2	pohled nahoru
△	zvýšení rychlosti
◎	snížení rychlosti
⊡	shození bomby

Hlášení na obrazovce:

Zde máte vysvětlené zkratky:

PWR - síla vašeho bojovníka
CITY - síla vašeho města
ENEMY - síla nepřátelského města
CUBES - počet energetických kostek

Command & Conquer: Red Alert

■ VYDAVATEL: Virgin Interactive
■ STYL: strategie
■ PROGRAM: hratelné demo

Když se objevila hra *Command Conquer*, hodně konzolových příznivců zajásalo. A když poté následoval *Red Alert*, mnoho z nich jistě už nedokázalo ovládnout své city. To, co původně mělo být pouhým výcucem pécéčkového titulu, se totiž ukázalo být hrou skutečně hodnou toho slova. Skeptičtí stratégové byli nadšeni. Normální rovnicí výkon/cena snad ani nejde vyjádřit, kolik za své na dřevo vysázené prachy dostanete v případě platinové verze. Hra je totiž přímo nádherná, pyšní se úchvatnou vtahující akcí, kompatibilitou s myší a propojením pro dva hráče a dva PlayStationy (stačí jedno dvojcédéčkové balení!).

Abychom vám poskytli alespoň představu, jak je tato hra dobrá, nabízíme vám následující demo. V první úrovni musíte zachránit Einsteina (který je stále kupodivu živý), jenž upadl do nepřátelského zajetí. Zatímco budete zachraňovat budoucnost relativity, musíte dávat pozor, aby vám vašeho vojáčka nezabili. Pak budete muset vysledovat a zabít nepřátelského špióna, k čemuž máte smečku speciálně vycvičených psů. Ti psi jsou skutečně skvělí, jen si párek schovejte na závěr úrovně. Haf.

■ Ovládání

D-pad nahoru, dolů, doprava, doleva
△ použití menu
□ změna ikony
R2 výměna informací
⊗ výběr nebo pohyb oddílem

■ Další rysy

Bohužel neuvidíte skvělý bitevní režim pro jednoho hráče, link-up pro dva hráče, většinu zbylých úrovní a nádhernou úvodní sekvenci. Ale co, vždyť si to celé můžete koupit za půl ceny, tak na co si stěžovat?

■ Další informace

V minulém čísle jsme tento, nyní již platinový, produkt podrobili kritickému zkoumání a shledali, že zasluhuje plných 9/10.





Tahle hra za vaše peníze skutečně stojí.

Total Drivin'

■ VYDAVATEL: Infogrames
■ STYL: závodní
■ PROGRAM: hratelné demo

Další platinová klasika, a jak jméno naznačuje, výhradně o závodění. Celkem je zde pět tříd vozů a pět prostředí, v nichž se závodí. Najdete tu prostě všechny kombinace: můžete se v bugatkách proháňět po egyptských písčitých dunách nebo ve formuli po okruzích v Japonsku či Rusku anebo, jste-li spíše na rallye, můžete se vydat na drsnou skotskou vysočinu. Každý styl má pochopitelně své úskalí a klade na digitální motoristy jiné nároky. Formule jsou spíše o rychlosti a hledání ideální stopy, ovšem až se budete řítit rovinkou, nezapomeňte, že na jejím konci většinou bývá ostrá zatáčka. Pro ty, co před přímočarou rychlostí a elegantním točením dávají přednost větší akčnosti, tu jsou bugatky, ale připravte se na to, že to bude dosti skákat.

Na demu jsme pro vás připravili jednu z rallye úrovní. Jelikož to není v přísném slova smyslu rallye hra, uvidíte, že ovládání vozu je mnohem snazší než třeba v *Colin McRae* či *V-Rally*. Tak se s radostí vydejte do skotské krajiny - ovšem nečekejte, že budete mít čas na nějaké kochání se přírodou.

■ controls

D-pad směr
↑ klakson
↓ pohled do zpětného zrcátka
⊗ plyn
◎ ruční brzda
□ brzda
R1 prudce doprava
R2 prudce doleva

■ Další rysy

Celkem 40 vozů, osm mezinárodních týmů - každé auto se řídí jinak. 36 okruhů v šesti zemích, plných obtížných překážek a nástrah včetně lavin, lávy, sesuvů kamení - prostě je třeba se připravit na všechno.

■ Další informace

Když vyšla poprvé hra *Total Drivin'*, český PSM ještě působil svému vydavateli porodní bolesti. Mateřský PSM UK ji však tehdy ohodnotil známkou 8/10.



***Total Drivin'* je velmi dobrý titul a za dobrý peníz.**





***TD* si vás rozhodně získá, lhostejno na jakém terénu pojedete.**

Speed Freaks

■ VYDAVATEL: SCEE
■ STYL: závodní (motokáry)
■ PROGRAM: videoklip

Této hře se dostalo lichotivé přezdívky *Mario Kart* pro PlayStation, což znamená, že musí být na značně vysoké úrovni. Pokud jsme měli možnost vyzkoušet, můžeme její výtečnou pověst jedině potvrdit. Na první pohled je zřejmé, která hra ji ovlivnila nejvíc: *Wacky Racers*. Ovšem *Speed Freaks* jsou rychlejší, hýří barvami a humorem.

Hra vyžaduje od hráčů velikánskou rafinovanost a promyšlenou taktiku, jinak vůbec nemáte šanci uspět. V režimu pro čtyři hráče by z toho byl vedle i zkušený šachista, ostatně brzy se přesvědčíte sami.



Tato cartoonová závodní hra má vynikající grafiku. Přesvědčte se sami.

Prince Naseem Boxing

■ VYDAVATEL: SCEE
■ STYL: sportovní (box)
■ PROGRAM: videoklip





Videoklip PSM neberte jako návod k vyřizování účtů s kamarády.

Kdyby byla soutěž o to, kolik toho kdo dokáže do jedné hry vtěsnat, pak by *Prince Naseem Boxing* okupoval čelní příčky. Celkem má hra tři části: Showcase (boxerský, realistický šampionát), Versus (boxování v duchu arkády) a World Career - to je zbrusu nový nápad, kde si můžete ověřit, zda by z vás mohl být trenér nového Muhammada Aliho. V prvních dvou režimech máte šanci vybrat si z 16 boxerů, v posledním lze vybírat až z devadesáti.

Máte-li rádi akční věci pro více hráčů, pak si zde přijdete na své. V turnajovém režimu můžete soutěžit až se sedmi kamarády, nejrůznější údery můžete nacvičovat v Naseemově soukromé tělocvičně. Režim Career není radno podceňovat. Součástí managementu je totiž nejenom trénink a řízení, ale i dieta. Je součástí jídelníčku i ucho?

Kingsley

■ VYDAVATEL: SCEE
■ STYL: plošinovka
■ PROGRAM: videoklip

Hlavním hrdinou této roztomilé plošinovky je lišák Kingsley. Zamilujete si ho na první pohled - nakonec, chcete-li hrát, se musíte s malým opuštěným lišáčkem ztotožnit. Vy jste lišák a lišák jste vy... V jeho roli se máte potulovat po horách a úbočích a usilovat o dobro na světě. Zlý čaroděj zvaný Bad Custard (zlý pudink?) kuje pikle proti královně ovoce. Ukradl jí kouzelnou knížku a začal provozovat nekalé čáry, kvůli nimž se z rytířů Pravdy stávají rytíři Temnoty. Náš liščí hrdina na sebe vzal nesnadný úkol zachránit ke zkáze odsouzené Ovocné království. *Kingsley* má rozhodně neotřelou zápletku, na grafiku se můžete podívat v příspěvku.





***Kinglsey* se chopil starého modelu dobro versus zlo a obalil ho spoustou ovoce.**

PŘÍŠTÍ MĚSÍC V PSM18

EXKLUZIVNÍ RECENZE + DEMO!

SPEED FREAKS

MARIO JE MRTEV, MINIMÁLNĚ POKUD JDE O ZÁVODĚNÍ. PLAYSTATION KONEČNĚ DOSTÁVÁ MOTOKÁROVOU HRU, KTEROU SI ZASLOUŽÍ, A MY MÁME PRÁVO NA EXKLUZIVNÍ DEMO VERZI!

EXKLUZIVNÍ PREVIEW!

DINO CRISIS

ZA TÍMTO ÚČELEM SE TÝM PSM VYDAL AŽ DO DALEKÉHO JAPONSKA A SETKAL SE TAM S HLAVNÍM TVŮRCEM HRY. ČLÁNEK OSTRÝ JAK DINOSAUŘÍ TESÁKY NA VÁS ČEKÁ V PŘÍŠTÍM ČÍSLE.

NOVINKOVÝ SPECIÁL!

TOMB RAIDER 4

LARA SE JEŠTĚ JEDNOU VRÁTÍ COBY VÁNOČNÍ DÁREČEK A SLUŠÍ JÍ TO! PŘÍŠTÍ MĚSÍC SE PSM S VÁMI PODĚLÍ O ZKUŠENOSTI S NOVOU GRAFIKOU, PŘÍBĚHEM A POSTAVAMI VE HŘE.



PLUS! PLUS! PLUS! PLUS!

- GTA 2 - POHLED ZEVNITŘ
- MISSION IMPOSSIBLE - SERIÁL - FILM - HRA
- PROVĚŘENÝ SHADOWMAN
- X-FILES - DOZVÍME SE PRAVDU?
- WIP3OUT - HRAJEME HO!
- UM JAMMER LAMMY - FAJN HOLKA

V PRODEJI OD 16. ZÁŘÍ

DEMA NA DISKU: SPEED FREAKS (HRATELNÉ), **TONY HAWK'S PRO SKATEBOARDING** (HRATELNÉ), **BUGS BUNNY: LOST IN TIME** (HRATELNÉ), **UM JAMMER LAMMY** (HRATELNÉ), **EVIL ZONE** (HRATELNÉ), **RAT ATTACK** (HRATELNÉ), **TEKKEN 3 PLATINUM** (HRATELNÉ), **TANX** (YAROZE), **DECAYING ORBIT** (YAROZE), **THIS IS FOOTBALL** (VIDEOKLIP)


O.P.S.M
SCANNED BY TOMÁŠ SALVA
DÍVKA TOHOTO ČÍSLA
JILL
RESIDENT EVIL 3
NEMESIS
Tomáš Salva
PlayStation